Манифест Фактола

Designer: Dori Jean Hein, Tim Beach and J.M. Salsbury
Editing: Ray Vallese and Sue Weinlein
Project Manager: Andria Hayday
Cover and Interior Art: DiTerlizzi
Cartography: Diesel
Conceptual Art and Elevational Views: Dana Knutson
Graphics Coordinator: Paul Jaquays
Art Coordinator: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordinator: Tim Coumble
Typography: Angelika Lokotz
Border Art: Robert Repp
Graphic and Poster Design: Dawn Murin and Sarah Feggestad
Proofreading: Keran Boomgarden and Michele Carter
Перевод: aash29 (Стражи Судьбы, Обреченные, Хаоситекты), DK (Революционная Лига, Вступление, Убийцы Милосердия, Хранители Праха, Свободная Лига), Drauglin (Гармониум, Мрачная Каббала), Боккоб (Совершенный Орден), Кирн (Общество Восприятия, Вступление), Ника Бельская (Вступление)
Редактирование: Ника Бельская

Особая благодарность высказывается Монте Куку, Валерии Валлесе и, особенно, Л.Ричарду Бейкеру III, статья которого в Журнале Дракон 213 породила новые преимущества и ранги

Вступление

Эй, это случайно у тебя не копия
Манифеста Фактола?
-Последние слова, услышанные
Улавом Невезучим

Слушай внимательно, брат, так как я собираюсь повторять это только один раз. Книгу, которую ты держишь в руках, является запрещенной - Законники объявляют её вне закона, Твердоголовые конфискуют, а Убийцы Милосердия сжигают экземпляры этого произведения всякий раз, когда они попадают им в руки. На самом деле, единственными фракциями, которые удовлетворены этой работой, являются Независимые и Анархисты - и даже они начали критиковать её, как только узнали, что там выдаются и их секреты.

Поэтому ты читаешь эту книгу на свой страх и риск.

Кто я такой? Твой лучший друг в том случае, если ты ищешь истину, но я не настолько безумен, чтобы открывать свое имя. Множество людей пожертвовали своими жизнями для того, чтобы помочь мне написать эту книгу, шедевр среди фракционной литературы. Конечно же, есть и другие "подпольные" книги о философах Сигила. У Обреченных есть их Тайная История Сигила, у Чувствующих - Камагексотика, а Отмеченные обладают своей собственной Энциклопедией Воображения - и это только три книги. Но все они были созданы членами определенной фракции и предназначены для них же, а не для всех читателей. И так называемые истины, открываемые

там, на самом деле являются таковыми только с точки зрения автора. С другой стороны, эта книга представляет объективный обзор всех фракций, открывая всех их тайны любому глупцу, которому хватит смелости встретиться с ними. Конечно же, это объясняется не тем, что мое исследование затронуло такие личные вопросы, а тем, что эта книга запрещена. В её участии принимало участие большое количество людей - многие из которых были шпионами Анархистов, принимающими облик членов других фракций - которые приложили немалые усилия для того, чтобы добыть упоминающуюся здесь информацию. Они считали, что работают исключительно ради своей фракции, и использовали все свои деньги и всю свою хитрость ради достижения этой цели. (Именно потому я с почтением посвящаю эту книгу всем тем, кто помогал мне в её написании).

Вы можете предположить, что я сам являются Анархистом или Законником, которые предал своих товарищей, и усомниться в том, что написано здесь. Это ваши проблемы. Истина существует повсюду, и я являюсь ярым её приверженцем. Как иронично, что именно стремление к ней практически подписало мне смертный приговор. Все дело в том, что я должен был проверить всю информацию, которая поступала ко мне для того, чтобы убедиться в том, что эта книга послужит своей цели. И потому я решил воспользоваться услугами существа, свободного от приверженности какой-либо фракции: шпионки-арканолота, которую звали Шемешка Мародер (я с немалым удовольствием открою здесь её имя). Естественно, что полученная ею плата была только началом. После этого она захотела получить еще больше и начала шантажировать меня. Когда я отказался платить ей, она подбросила копию моего произведения Убийцам Милосердия. Теперь один из их высокопоставленных кровавых псов был церемониально привязан к моему следу. Для того чтобы посмеяться над Красной Смерть мне понадобятся все мои ресурсы - и если я потерплю неудачу, то мне суждено будет качаться на безлиственнице или кормить собой Вирма до того, как вы успеете прочитать это. Но главное то, чтобы вы поверили в написанное здесь.

Прежде всего, я забочусь о безопасности Сигила. Я стараюсь занимать абсолютно нейтральную позицию, хотя я поддерживаю одно горячее убеждение: Анархисты не так уж далеки от истины, когда говорят, что жадность и развращенность лежат в основе всего. Тогда как некоторые фракции создали паутину служащих им тайн, другие открыто сражаются за большую власть. Открыв самое сердце их философий и планов, эта книга может поддержать столь необходимое равновесие. Мои очернители говорят, что подобные заявления являются не только опасными, но и дерзкими. Но сама Леди встретилась со мной во время моей работы, в один из вечеров после моей встречи с Шемешкой в Улье. Клинки Леди не тронули меня, и потому я могу предположить, что она не возражает против моей работы. Если бы не преследование Убийц Милосердия, я, возможно бы основал свою собственную секту за пределами города (или за пределами досягаемости, при необходимости), посвященную объективному исследованию истины. Кто знает, возможно в один из дней я стану фактолом - если я не погибну до этого.

-Редактор

За исключением невежественных праймов - так же известных, как Аутсайдеры - практически каждый рубака, прогуливающийся по многолюдным улицам Сигила, знает о фракциях - 15 группах, которые создают и нарушают законы города, и обладают своими собственными философиями относительно вселенной и того, что она значит. Раньше эта ситуация была еще более сложной, так как 50 или около того фракций обитали в Клетке. Тем не менее, во время Великого Переворота, который произошел 630 лет назад, Леди решила, что должно быть всего 15 фракций, так как только так можно было положить конец бесконечному хаосу конфликтующих групп. (*Подробности Переворота описаны в главе о Свободной Лиге - Редактор*).

Манифест Фактола расширяет описания фракций, приведенные в приложении *Руководство Игрока по Планам* из *Сеттинга Планскейпа*. Эта книга предлагает вам откровения относительно истории каждой группы и будущих планах фракций, описывает фактолов (высокопоставленных людей, несущих ответственность за всю фракцию), знакомит с полезными неигровыми персонажами и подробно рассказывает вам о каждой

из штаб-квартир фракций. Но помните: Эта книга может открывать тайны, которые обычно остаются секретом для всех, за исключением самых доверенных членов фракций. В этом случае и других важных местах только Мастер может определить, что будет известно каждому из игровых персонажей.
Каждая глава так же дает ответы на вопросы относительно членства во фракции - подобно тому, как мировоззрение, класс и раса влияют на продвижение в рядах фракции, и как высокое положение внутри фракции, да и вообще принадлежность к ней могут помочь страннику.
И, наконец, Манифест Фактола описывает последние слухи относительно деятельности фракций, плюс новые тайны, предназначенные только для Мастера. Слухи редко являются общепринятыми знаниями. Обычно это то, что умный странник может узнать, прогулявшись по самой штаб-квартире или близлежащим заведениям. Слухи могут быть лживыми, но, чаще всего, они содержат в себе зерно истины. Многие из них выступают в качестве идей приключений, которые может провести Мастер. Все, что называется "Истиной для Мастера", является таковой во всех отношениях. Мастер может принимать или игнорировать данную информацию. И потому игроки не должны читать эти разделы - и не рассчитывать на получение преимущества в том случае, если даже они являются глупыми плутами, которые в любом случае прочитают их.

Иерархия фракций

Ни у одной фракции нет официальной иерархии, однако имеется негласное разделение на четыре категории: именующиеся, фактотумы, факторы, фактолы.
Именующиеся носят цвета своих фракций, но стараются избегать интриг, в которые вовлечены фактолы и другие высокопоставленные лица. Большая часть игроков относится именно к этой категории. Именующиеся или, как их еще называют, "заготовки", могут предоставить ночлег другим членам фракции или поделиться с ними информацией, но не более того. Они способны ответить на прямое оскорбление, но никогда не станут рисковать жизнью, ввязываясь в философские диспуты с оппонентами. Именующийся спокойно может отказать тому, кто выше него рангом в иерархии, хотя карьерный рост после этого обычно заканчивается.
Фактотумы - полноценные члены фракций. Они расценивают официальные дела фракции, как свою основную работу. Чаще всего фактотумы являются проводниками или гонцами в Сигиле, однако, есть и те, кто служат фактолу в качестве солдат, ученых, дипломатов, шпионов и даже воров. В отличие от именующихся, фактотумы без колебаний выполнят почти любой приказ вышестоящих. Им не только дают задания, но и снабжают всем необходимым для их выполнения: Фракции заботятся о своих членах.
Факторы - элита фракций. Они управляют опорными пунктами и надзирают над операциями, вызванными политикой фактола. Совет факторов, как правило, контролирует большую часть легальных дел фракции. Очень немногие достигают этого ранга. Более того, многим факторам приходится прикидываться персонами, имеющими низкий статус, когда подобные маневры необходимы для дела фракции (или фактола).
Фактол - лидер фракции. Перед тем, как попасть на вершину пирамиды, большая их часть была факторами, и лишь единицы - популярными фактотумами, захватившими власть. Фактолы - необычайно влиятельные персоны; тот, кто посмеет перейти им дорогу, скорее всего, окажется в книге мертвых. Они не только распоряжаются всеми ресурсами, принадлежащими фракции, но и управляют множеством последователей. Официальных фактолов нет только у Независимых и Анархистов.
Именующиеся получают все преимущества фракций, *описанные в Руководстве Игрока по Планам*. Высокопоставленные члены фракций могут получить дальнейшие преимущества,

описанные далее в разделах: "Членство во Фракции" в следующих главах. Из-за нехватки места, описания персонажей в этой книге не включат описания стандартных способностей и снаряжения. Все фракционные преимущества можно найти в разделах "Членство во Фракции" в этой книге и *Руководстве Игрока по Планам*. *Книга Игрока* и *Руководство Мастера* описывают стандартные расовые и классовые способности

Слово для Присоединяющихся

Анархисты говорят, что большая часть фракций принимает каждого, кто обладает кучкой звенелок и готов дать обещание быть таким же, как все (или не быть таким же, как все, если вы хотите стать Хаоситектом). На самом деле, если не считать Свободной Лиги, стать членом фракции не так уж легко. Конечно же, каждый может объявить себя членом одного из объединений. Слова в Сигиле дешевы, и улицы заполнены громкоголосыми нищими, которые изменяют свои фракции каждый день. Никто не принимает их всерьез. По желанию Мастера, истинные именующиеся - начинающие члены фракции, которые обладают доступом в штаб-квартиру и базовыми фракционными способностями - должны иметь покровителя-фактотума.
Первым шагом для обретения подобного покровительства является осознание философии фракции. Действия говорят громче, чем слова, и потому рубака должен жить в соответствии с избранным им самим кредо. Если его действия кажутся сомнительными, то фактотум может дать ему задание, которое испытает верность именующегося. Иногда переход от именующегося к фактотуму сопровождается особыми ритуалами (смотрите описания этих процессов далее), но чаще всего они приберегаются для более высоких рангов.
Как упоминалось в *Сеттинге Планскейпа*, каждый планарный персонаж начинает игру с принадлежности к фракции, тогда как невежественные праймы могут избрать какую-то философию только со временем. Для того чтобы добавить своей истории глубины, игрок должен ввести в предысторию своего героя покровителя - кого-то, кто поручился за персонажа перед тем, как тот присоединился к избранной им фракции. Покровительство может иметь информационный характер, или просто заключаться в нескольких веселых пьянках, но "наличие друзей в низах" не должно играть слишком большой роли в будущих приключениях. С разрешения Мастера (и, возможно, после специального приключения), герой может сойтись с фактотумом, имя которого имеет больший вес внутри фракции.
После избрания фракции, рубаке будет очень сложно отказаться от неё, не запятнав своей репутации. За исключением Независимых (которые вообще не считают себя фракцией), фракции не слишком хорошо относятся к слабым духом и сердцем. Как только возникает слух о том, что бедолага не может справиться с какими-то вещами, то сразу же поднимается вопрос о его верности - если, конечно же, он не отказался от богов (в случае чего Атар могут принять его к себе), или же он не решился отречься от всех остальных фракций (в этом случае его могут принять Анархисты).

Краткий Обзор Фракций

Этот краткий обзор, разработанный для специально Невежд, содержит краткое описание всех 15 существующих философских группировок.

Потеряные (Атар)
Философия: Боги – обманщики; неизведанная правда скрывается за их завесой
Фактол: Терранс

Штаб-квартира в Сигиле: Разрушенный Храм (Нижний Район)
Родной План: Астрал
Союзники: Верящие в Первоисточник
Враги: Отсутствуют

Верящие в Первоисточник (Люди Богов)
Философия: Вся жизнь происходит из одного божественного источника, а так же является восходящей и изменяющейся, как, впрочем, и проверяющейся космосом.
Фактол: Амбар Вергров
Штаб-квартира в Сигиле: Великая Литейная (Нижний Район)
Родной План: Эфирные демипланы
Союзники: Атар, Стражи Судьбы (временные союзники)
Враги: Мрачная Каббала, Хранители Праха

Мрачная Каббала (Безумцы)
Философия: Вселенная не обязана иметь смысл; нет никакой великой схемы, глубокого значения, нет порядка. Единственная достойная правда таится в глубине.
Фактол: Лхар
Штаб-квартира в Сигиле: Застава (Район Улья)
Родной План: Пандемониум
Союзники: Стражи Судьбы, Хранители Праха, Революционная Лига
Враги: Братство Порядка, Гармониум, Убийцы Милосердия

Стражи Судьбы (Уходящие)
Философия: Энтропия восхитительна; гниение божественно. Вселенная обязана развалиться на части. Мы здесь только для того, чтобы никто этому не мог помешать.
Фактол: Пентар
Штаб-квартира в Сигиле: Арсенал (Нижний Район)
Родной План: Негативные квазипланы
Союзники: Мрачная Каббала, Хранители Праха
Враги: Братство Порядка, Гармониум

Хранители Праха (Мертвые)
Философия: Все мы мертвы – кто-то больше, кто-то меньше. Мы переносим наше теперешнее состояние с терпением и стремимся к чистоте Истинной Смерти.
Фактол: Скалл
Штаб-квартира в Сигиле: Морг (Район Улья)
Родной План: План Негативной Энергии
Союзники: Мрачная Каббала, Стражи Судьбы
Враги: Общество Восприятия, Знак Единого

Обреченные (Стяжатели)
Философия: Вселенная принадлежит тем, кто может её покорить. В неприятностях неудачника нельзя винить никого, кроме самого неудачника.
Фактол: Герцог Рован Дарквуд
Штаб-квартира в Сигиле: Зал Записей (Район Клерков)
Родной План: Асгард
Союзники: Свободная Лига, Убийцы Милосердия (слабый союз)
Враги: Гармониум

Братство Порядка (Законники)
Философия: Все имеет свои законы; большая их часть сокрыта. Познай законы вселенной и ты будешь править ею.
Фактол: Хашкар
Штаб-квартира в Сигиле: Городской Суд (Район Леди)
Родной План: Механус
Союзники: Убийцы Милосердия, Гармониум
Враги: Хаоситекты, Революционная Лига

Свободная Лига (Независимые)
Философия: Это не фракция и никто не говорит нам, что мы должны делать. Право выбора принадлежит тебе; никто не знает абсолютной истины.
Фактол: Отсутствует
Штаб-квартира в Сигиле: Великий Базар (Рыночный Район)
Родной План: Внешние Земли
Союзники: Обреченные (иногда)
Враги: Гармониум

Гармониум (Твердолобые)
Философия: Наша цель – мир. Правда, приходится прикладывать силу, чтобы остальные поступали правильно, как следует. Но так мы все достигнем полной гармонии.
Фактол: Сарин
Штаб-квартира в Сигиле: Городские Бараки (Район Леди)
Родной План: Аркадия
Союзники: Братство Порядка, Убийцы Милосердия
Враги: Свободная Лига, Революционная Лига, Хаоситекты.

Убийцы Милосердия (Красная Смерть)
Философия: Правосудие – это все. Правильно примененное наказание ведет к совершенству.
Фактол: Раньше – Маллин, сейчас – Элисон Найлесия.
Штаб-квартира в Сигиле: Тюрьма (Район Леди)
Родной План: Ахерон
Союзники: Гармониум, Братство Порядка
Враги: Часто Общество Восприятия, Знак Единого, Революционная Лига

Революционная Лига (Анархисты)
Философия: Нынешнее положение основано на лжи и жадности. Уничтожь фракции. Разбей их на части и собери снова из того, что останется – это единственный способ найти настоящую истину.
Фактол: Отсутствует
Штаб-квартира в Сигиле: Отсутствует, но имеется сеть убежищ и явок
Родной План: Карцери
Союзники: Стражи Судьбы, Хаоситекты (слабая связь)
Враги: Гармониум, Братство Порядка

Знак Единого (Отмеченные)
Философия: Вселенная существует только потому, что наш разум представляет её. Отмеченные – это может быть любой из них – создали вселенную силой своей мысли.
Фактол: Дариус

Штаб-квартира в Сигиле: Зал Ораторов (Район Клерков)
Родной План: Земли Зверей
Союзники: Общество Восприятия
Враги: Мрачная Каббала (особенно), Гармониум

Общество Восприятия (Чувствующие)

Философия: Чтобы познать вселенную, испытай её. Ощущения прокладывают путь к истине, так вселенная не существует вне того, что можно почувствовать.
Фактол: Эрин Монгомери
Штаб-квартира в Сигиле: Зал Празднеств (Район Клерков)
Родной План: Арборея
Союзники: Знак Единого, иногда Свободная Лига, Братство Порядка
Враги: Стражи Судьбы, Убийцы Милосердия, Хранители Праха

Совершенный Орден (Скрытые)

Философия: Действие без лишних раздумий является совершенным. Тренируй свое тело и разум для того, чтобы они действовали гармонично, и тогда твой дух станет единым целым с вселенной.
Фактол: Рис
Штаб-квартира в Сигиле: Великая Гимназия (Район Гильдий)
Родной План: Элизиум
Союзники: Большая часть фракций
Враги: Гармониум (недоверие)

Хаоситекты (Хаоты)

Философия: Хаос – это истина, а порядок – лишь иллюзия.
Принимая непредсказуемость вселенной, странник познает её секреты.
Фактол: Каран
Штаб-квартира в Сигиле: Улей (Район Улья)
Родной План: Лимбо
Союзники: Стражи Судьбы, Мрачная Каббала
Враги: Гармониум, Братство Порядка

Мрачная Каббала

Вы называете нас Безумцами. Но мы нормальнее любого из вас. Мы знаем, что мультивселенная не имеет смысла, но мы не бегаем вокруг, пытаясь облечь это в логику или хаос. И при этом мы не отвергаем наших братьев за то, что они думают, будто нам сказать, как это делают многие другие фракции (в чем и суть, в конце концов). Все вы, так называемые лидеры, знайте – ваши люди стали моими людьми из-за вашей жестокости и гнева; вы оттолкнули ваших товарищей, и они пришли в Каббалу.

Ваша ложь и ложные ценности, которые вы пытаетесь выдать за истину и идеалы, претерпели неудачу с вашими последователями. Ваши отверженные стали самыми сильными членами моей фракции, ядром милосердия и отчаяния.

Я допускаю, что иногда те, кто присоединяются к Каббале, не способны найти необходимое осознание внутри себя, да, и там они находят безумие. Но вы должны запомнить, что «правда» - вечный враг заблуждений, а заблуждение – самогипноз. Вы слишком часто принимаете этот наркотик, мои друзья. Мне жаль вас, особенно ваших Чувствующих. Ваши «фракции» - просто легкомысленные социальные клубы для мелочных гедонистов, которые не

могут найти никакого смысла внутри себя, так как вы постоянно ищите внешние стимулы. Какая глупость!

Позвольте мне сделать вам предложение. Загляните в мои мысли, и я покажу вам, на что похожа принадлежность к Мрачной Каббале. Я покажу вам, что, да, есть отчаяние и мука, а иногда даже безумие – но так же есть сострадание и милосердие к неудачникам. Не бойтесь; я позволю вам прикоснуться к моему разуму, хотя большинство тех, кто пытались читать мысли Безрадостных, терпели неудачу. Подходите, разве вы не хотите увидеть, на что похоже настоящее здравомыслие? Разве вы не хотите увидеть главную тайну мультивселенной, которая в том и состоит, что нет никакой тайны.

Нет? Жаль. Здравомыслие – это горе, отчаяние, боль разума, души и сердца. Пытка, ярость и мучение при потере веры. Во вселенной нет веры, нет надежды, нет доверия, нет ничего, во что стоит верить. Вы говорите, что должен быть ответ. Его нет. Ни праймы, ни просители (могут ли мертвые вообще знать ответы?), ни представители и даже силы не имеют Ответа. Нет смысла ни в жизни, ни в мире, ни в мультивселенной, ни во всем.

Является ли поиск внутреннего смысла единственным спасением, единственной надеждой? Да и вообще, есть ли надежда даже там? Или там только боль и отчаяние, глубокая и темная меланхолия, не имеющая конца? Мир беспощаден. И все же именно поэтому милосердие необходимо больше всего, и именно потому мы стремимся помочь голодным и бездомным, сиротам и безумцам.

Это – загадка, необоснованная и непонятная. Единственный смысл – это тот смысл, который находится внутри меня, который открывается мне время от времени, как сейчас, и это – мое спасение, моя надежда, мой якорь по эту сторону жизни. Безрадостные живут недолго, по сравнению с членами других фракций, и мы часто меняем своих фактолов. Я был фактолом только три года. Мои люди считают этот срок весьма продолжительным.

Фактически, если я не ошибаюсь, только один знаток продержался дольше, чем я – и вы, без сомнения, слышали о том, что случилось с ней.

Это – не безумие, это сладостная меланхолия, которая позволяет нам заглядывать в наши истинные сердца и умы. Это – облегчение. Все дело в том, что без этой способности мы не могли бы встретиться с миром лицом к лицу. Это – истина существования Безумцев. Не ищете во всем смысл; принимайте все, что случается с вами без лишних вопросов и почаще заглядывайте в себя. Именно там я обнаружил все, что мне нужно для того, чтобы справляться с миром, и это – безумие, сотворенное мною самим.

- фактол Лхар

Безумие и Смысл

Естественно,
что все Безрадостные
заявляют, что они нормальны.
Так делают все истинные безумцы.
- Редактор

Мрачная Каббала – древняя фракция; кажется, что всегда была потребность в тех, кто способен отбросить принципы и убеждения других. Каббалисты не верят ни во что, придерживаясь любого исковерканного смысла, которое они могут добыть из себя. Они с грустью смотрят на тех, кто верит во что-то внешнее. Более того, сама концепция кого-то (подобно Гармониуму), верящего в то, что вселенная является *порядком*, является не просто чуждой Безрадостным – она является анафемой. Схожим образом, многие фракции испытывают аналогичные сложности в понимании отсутствия веры Каббалы, хотя Стражи Судьбы, Хранители Праха, Революционная Лига и Хаоситекты смотрят на Безрадостных с некой симпатией. (*Знак Единого ненавистен Каббале с тех пор, как он взял на себя*

ответственность за таинственную смерть Нобей, прежнего фактола Безрадостных; Многие считают, что Нобей была умерщвлена «мысленно» - Редактор)

С тех пор, когда фракция появилась на свет, более чем девять столетий назад, влияние Безрадостных увеличивалось и уменьшалось в зависимости от того, какие философии были сильны в то время в Сигиле. В течение периодов интенсивной вербовки другими фракциями, когда фактолы пытались повысить численность своих последователей ради того или иного плана, численность Мрачной Каббалы падала почти до той отметки, за которой заканчивалось существование фракции. (*Каббала никогда за всю свою историю не пыталась активно вербовать членов, увеличивая свои ряды исключительно с помощью слов, произносимых устами Безрадостных - Редактор*). Но в то время, когда другие фракции раздувались и становились неуклюжими. Когда приоритеты, в конечном счете, изменялись, и другие философии выходили вперед, все люди примыкали к самому сильному течению. Под конец всех этих цикличных взлетов и падений, многие члены отрекались от своих клятв, и отправлялись на поиски свободы в нигилистическом подходе, предлагаемом Каббалой – походе, который говорил, что мультивселенная не имеет смысла. Таким образом, Мрачная Каббала регулярно становится единственной наиболее могущественной фракцией в Клетке; Каждые несколько сотен лет её мировосприятие преобладает в большей части города.

Я не считаю себя безумцем:
это ты думаешь, что я безумен.
- Безрадостный во время пылкой
философской дискуссии

Хотя Безрадостные имели (и все еще имеют) желание наставлять других на свой путь мышления, сама природа Безумцев не дает им сделать это. Видите ли, когда их число возрастает, это создает давление и напряжение, связанное с утратой веры. Особенно напряженным был приток новых членов, многие из которых так и не нашли мир и понимание, свойственное более старым Безрадостным. И когда ряды Каббалы стали чересчур многочисленными, напряженность стала слишком сильной для старых членов фракции. Многие действительно сошли с ума, покинув Сигил или отступив в глубины Заставы. (*Застава – приют для душевнобольных, который служит штаб-квартирой Мрачной Каббалы - Редактор*). В большинстве случаев это безумие продолжается до прихода милосердной смерти.

Мрачный Исход, как Безрадостные называют свою странную болезнь, ударяет каждый раз, когда численность их фракции возрастает слишком быстро. Фактол и прочие шишки в Каббале часто становились первыми жертвами, передавая бразды правления оставшимся неопытным членам. Сегодня, даже после того как Каббала сфокусировалась на достижении внутренней гармонии, фактолы в этой фракции сменяются быстрее, чем в какой-либо другой фракции (несколько экс-фактолов, как говорят, все еще живы и работают – если эти понятия все еще могут быть применимы к этим безумцам – в самых темных уголках Заставы).

Хотя современные Безрадостные все еще подвергаются Мрачному Исходу снова и снова (по большей части из-за давления и напряженности в переполненном Городе Дверей), за прошедшие столетия фракция кое-что узнала о ментальном исцелении. Число исцеленных пациентов теперь находится на довольно высоком уровне. К тому же фракция старается сохранить число своих членов стабильным; в настоящее время в рядах фракции зарегистрировалось примерно 10,000 существ из Сигила, хотя значительно большее их количество населяет Пандемониум (основной план влияния Безумцев). Лхар был фактолом приблизительно три года, и он решил поддерживать политику предыдущих

фактолов – в основном из-за того, что она, кажется, работала. Прошло примерно 30 лет с последнего массового случая Мрачного Исхода, а число Безумцев, ищущих добровольного заключения в крыле Безумных Безрадостных, значительно уменьшилось.

Отчасти это достижение основывается на том, что Мрачная Каббала вызывает в Сигиле большой интерес. Странно, но из всех фракций Клетки Безрадостные, вероятно, являются наиболее благотворительными. Почему им нравится помогать другим? Несомненно, некоторые из них испытывают облегчение, заботясь о бедолагах, которым еще хуже, чем им самим; некоторые Безрадостные даже страдают комплексом мессии и хотят спасти мир от безумия и смерти. Но большинство просто считает, что, делая хорошую работу, они подбираются чуточку ближе к обретению истинного смысла, который скрывается внутри них. И, кроме того, расширение присутствия и влияния фракции в Сигиле никогда не вредило Безрадостным.

Более столетия назад, они открыли богадельню в штаб-квартире своей фракции, помогая заботиться о нищих и сумасшедших. Она работает и сегодня, наряду с небольшими кухнями по всему городу. Эти места являются безопасной гаванью и всегда открыты для человека, нуждающегося в теплой пище, вне зависимости от расы или мировозрения. И если пустышке случилось стать Безрадостным, то он и его рубаки могут получить койку в задней комнате на ночь. Братство Порядка, Гармониум и Убийцы Милосердия рассматривают такое беспокойство о городских бедняках, как угодно, но только не, как сострадание. Эти законные фракции уже сталкивались с Каббалой в прошлом, и они с подозрением относятся к действиям Безумцев.

Большинство тех, кто работает над содержанием кухонь, просто подают еду, но один Безрадостный довольно хорошо известен тем, что находит шутку или доброе слово для приходящих туда – именно поэтому члены других фракций думают, что он ходит по краю. Дело в том, что его настоящее имя – если он его вообще когда-либо имел – было давно забыто, и народ просто называет его «Пустоголовым» или короче - «Пустым».

Пустоголовый

Мужчина-тифлинг, с планов
Повар Холодной Чаши и NPC 0-уровня, Мрачная Каббала
Хаотично-Добрый

Сила 10
Интеллект 9
Ловкость 12
Мудрость 11
Телосложение 9
Харизма 14
HP 6
AC 10
THAC0 20

Главный (и единственный) повар на кухне Холодной Чаши, Пустой является Безрадостным, который взирает на жизнь не очень мрачно – на самом деле, он явно весел. Форма безумия Пустого странным образом изменилась после нескольких лет пребывания в крыле Безумных Безрадостных Заставы, и он пребывает в легкомысленном, безумном состоянии и по сей день. Холодная Чаша – расположенная всего лишь в дюжине кварталов от Заставы – лежит в самой мрачной и наиболее угнетенной части Улья. И все же Пустой наслаждается своей работой, и без конца болтает с теми беднягами, которые

выстраиваются в очередь за похлебкой. Время от времени он также помогает в Буфетной Аллеши, другой кухне Улья.

Пустой возвращается на Заставу раз в неделю, ради встреч с теми, кто заботится о безумных Безрадостных, принося с собой рассказы о том, что он увидел и услышал в Улье (*Большинство которых граничат с безумием - Редактор*). Многие Безрадостные с Заставы считают Пустого не более чем простаком, но за пределами штаб-квартиры он очень уважаем бездомными и голодающими Улья.

Фактол Лхар

Мужчина, полуорк с планов
Боец 8-ого уровня, Мрачная Каббала (фактол)
Хаотично-Нейтральный

Сила 16
Интеллект 10
Ловкость 9
Мудрость 14
Телосложение 14
Харизма 8
HP 43
AC 4
THAC0 13

Экипировка: Бахтерец, полуторный меч, короткий меч. Лхар пренебрегает магическими вещами, считая, что они могут испортить своего владельца. Он владеет полуторным мечом, созданным специально для его телосложения и боевого стиля (модификатор +2 к броскам атаки и урона).
Особое: Лхар является обычным бойцом со способностями члена фракции; будучи полуорком, он также обладает инфравиденьем в радиусе 60 футов.

Лхар родился в Улье, худшей части Сигила, у слепого отца-человека и матери-орка. Его родители прибыли в Клетку в поисках приюта; ужасная внешность его матери сделала их изгоями в их Основном Материальном мире. Они нашли приют, которого искали, но это не принесло еды на их стол. Как будто того было мало, вскоре после двенадцатого дня рождения Лхара его мать снова забеременела. Пара не могла позволить себе заботу о новорожденном *и* быстро растущем подростке, и потому они отдали Лхара в приют Заставы, учреждение, где в прошлом семья получала еду и защиту. Оставленный у входа в здание, Лхар больше никогда не видел своих родителей. (*Фактол Лхар разыскивает своих родителей - безуспешно - и по сей день - Редактор*).

Даже сегодня Застава является всем, что знает Лхар. Он досконально знает каждый квадратный фут этой структуры, так в детстве он провел множество часов, гуляя по серым залам. Пораженный растущей нищетой окружающего Заставу Улья, Лхар осознает возрастающую потребность в расширении услуг и членства, призванных помогать содержать штаб-квартиру. Также он планирует построить дополнительное крыло, выступающее сзади из Заставы, для сирот и нуждающихся. Далее он спланировал потенциально рискованный вариант увеличения числа членов фракции. История указывает на большую вероятность начала в Каббале нового Мрачного Исхода, но Лхар надеется ограничить наплыв новых членов и как-нибудь избежать неприятных последствий прошлых увеличений числа Безрадостных.

Только нормальный
может приготовиться к
безумию.
- Фактол Лхар,
готовящийся к Мрачному Исходу

Лхар установил кухни в остальных районах (которые значительно богаче Улья) в надежде получить необходимые дотации, поскольку постройка задуманного крыла будет стоить гораздо больше той суммы, которая сейчас находится в казне Безрадостных. Кроме того, он создал свою сеть Безумцев, чтобы иметь лучшее представление о политической обстановке в Сигиле; слишком уж часто в прошлом Безрадостные закрывали глаза на события, влияющие на другие фракции. Лхар хочет быть готовым ко всему, и он также хочет понять силы, которые движут всей Клеткой. Он борется за то, чтобы сохранить свой разум на протяжении времени, необходимого для того, чтобы собрать деньги, которых хватит для постройки нового крыла. Когда все это будет закончено, Лхар планирует поддаться Мрачному Исходу.

Тем не менее, в отличие от своих предшественников, Лхар собирается *вернуться* на место фактола - чего не случалось ранее в истории Безумцев. Сейчас, он повысил нескольких знатоков в своей фракции в надежде на то, что они помогут ему смотреть сквозь наступающее безумие (*Эти четыре шишки – Эзра, Тессали, Тювольд и Срус – рассмотрены на странице 31 - Редактор*).

Застава

Я не смакую ничего, кроме белой ярости,
Обернутую в жестокую черноту,
Она развевает все мысли, все могущество,
И разрывает всю несчастную спину.
- Безрадостник, работающий
в очереди за пределами Заставы

Расположенная на небольшом холме, на самом краю Района Улья в Сигиле, массивная Застава лежит в конце кривой, поднимающейся вверх дороги, которая называется Путь Бедлама. Первоначальной функцией этого здания, когда-то известного, как Упадок Бедлама, было забота о прокаженных. Пятьсот лет назад Безрадостные заняли этот приют, переименовав его в Заставу (глупцы из Улья говорят, что это название объясняется тем, что здание лежит на краю Лабиринтов Леди Боли). С тех пор как они пришли сюда, ситуация в области, окружающей здание, только ухудшилась, несмотря на положительное влияние фракции на район.

Центральной частью Заставы является высокая, полукруглая башней без крыши с многочисленными расправленными крыльями, приложенными к ней. Безрадостные признают, что взяли в качестве символа своей фракции, узор, выложенный на плиточном полу башни. (*Знание о том, кто или что вырезало этот образец искусства, затеряно в веках; Застава – древнее здание, даже по планарным стандартам. Безумцы чувствуют некоторую ироничную безмятежность, используя пустой символ в мире, где ничего не имеет значения - Редактор*). Вход в здание кажется не более чем гигантской, опускающейся решеткой, но диаметр стальных прутьев превышает целых пять футов. Ученые долго размышляли о том, кого прежние жители так отчаянно не хотели впускать в

здание. Размеры ворот делают их движение невозможным. Однако промежутков между прутьями – 15 футов каждый – достаточно, чтобы позволить толпе бедняков войти и затеряться внутри.

Где-то на протяжении последней сотни лет Застава была открыта для нищих. За пределами штаб-квартиры пустышки без монеты за душой выстраиваются в очередь на улице, ожидая своей очереди для того, войти вовнутрь. Они ищут горячую еду и постель на несколько дней, после чего они будут вынуждены вернуться в свои трущобы, и они обычно находят все это в крыле Богадельни приюта. Но Застава также содержит детский приют и несколько различных крыльев для тех, чей разум был помрачен. Множество грустных родителей стоят в очереди со своими детьми, о которых они больше не могут заботиться, готовые передать их приюту, и столько же плачущих детей ждут того, чтобы передать своих стареющих, полоумных родителей в крыло для душевнобольных.

Печально, но большинство людей, которые терпеливо ждут возможности войти в двери, уже душевнобольны. Некоторые из них сами ищут лечения; других в это последнее пристанище приводят опекуны. Каббала пытается благоустроить каждого, но они могут впустить только 50 бедолаг каждый день, вне зависимости от того, в какое крыло их направляют. Остальные должны ждать снаружи, и очередь ожидающих тянется вниз по Пути Бедлама и заканчивается в Улье. Некоторым людям приходится ждать неделями, прежде чем им, наконец, войти в башню. Даже если человек просто хочет задать Безрадостным несколько вопросов, единственным способом попасть в Заставу является ожидание в очереди. Нетерпеливый глупец может поменяться местами с кем-нибудь, кто дольше него ждал в очереди – за определенную плату. Члены фракции и дружественные ей шишки могут войти без необходимости ожидания.

Умные рубаки должны понять, что постоянный поток отчаянных людей за пределами Заставы привлекает рыцарей гроша быстрее, чем остролистник дабусов. Множество глупцов, которым нужны мускулы для грязной работы, просто должны немного позвенеть здесь кошельками, и дюжина голодных пустышек передерется только для того, чтобы получить работу. Кроме того, там есть множество карманников, которые ищут возможности уговорить безумного человека расстаться с последним медяком. Большинство преступников, которые охотятся на людей в очереди, приходят с Ночного Рынка Заставы, черного рынка, расположенного на пять кварталов глубже в Улье, где за приемлемую цену можно купить секреты, украденное имущество и даже рабов.

Естественно, это не говорит о том, что около Заставы бродят только преступные личности. Актеры-Безрадостные ходят вдоль длинной очереди бедняг, смело разделяя с массами горькие плоды своего творчества. Атмосфера за пределами приюта часто похожа на траурный цирк, с самыми свежими мучительными поэмами, изящными панихидами и мрачными трюками, авторы которых борются за внимание толпы. Если человек проявляет интерес, то один из «Безрадостников» (как они себя называют) вероятнее всего заберет его в таверну артистов или кафе, расположенное в нескольких кварталов отсюда, чтобы попросить его там о спонсорстве или просто обсудить великих поэтов Каббалы, которые творили на протяжении последней сотни лет. В действительности, пивная под названием Утомленная Голова является известным местом сбора Безрадостников любых артистических предпочтений.

Башня и крылья

В центральной башне Заставы канцелярские офисы фракции, так же как и квартиры различных официальных лиц; сам Фактол Лхар проживает на пятом этаже. Людей, которые ожидают в очереди, отводят в открытую область за огромной решеткой, для обследования. Шесть Безрадостных отправляются сюда каждый день для того, чтобы

отвечать на вопросы и направлять тех, кто нуждается в помощи, в нужное крыло (только друзья Безрадостных допускаются в саму штаб-квартиру фракции). Пустышек, которых пропускают в приют, разлучают с их опекунами и отсылают к другому Безрадостному, шатающемуся поблизости, который провожает нового больного в нужное крыло. Только комнаты, где происходят обследования, расположенные на первом этаже башни, открыты для всеобщего обозрения, верхние этажи – только для Безрадостных.

Лхар сделал четверых Безрадостных – Эзру, Тессали, Тювольда и Срус – факторами; эти четверо находятся ниже только самого Лхара. Они работают на Заставе администраторами, причем каждый из них наблюдает за своим крылом.

Ученый Эзра (Pl/♂ бариаур/0-уровень/Мрачная Каббала/Нейтрально-Добрый) следит за крылом Богадельни. Он наблюдает за количеством существ, прибывающих каждый день, определяет, насколько долго им можно оставаться там и какую работу (если вообще какую-нибудь) они должны выполнить в обмен на благотворительность. В крыле Эзры обычно тесно, грязно и запущено. У него всегда не хватает людей и на Заставе него всего горстка помощников – большинство Безрадостных, находящихся под его юрисдикцией, работает в Сигиле, занимаясь кухнями. В случае необходимости Эзра может пустить в свое крыло 3,000 бездомных бедолаг, хотя это фактически не оставит места для сна или передвижения в маленьких (20x20 футов) комнатах.

Тессали (Pl/♂ серый эльф/F5,W7,T6/Мрачная Каббала/Хаотично-Добрый) и Тювольд (Pl/♂ серый эльф/F5,W7,P6/Мрачная Каббала/Хаотично-Добрый) – братья-эльфы с Арбореи. Их наиболее важным вкладом в лечебную философию Безрадостных в настоящий момент является напоминающий лабиринт сад, обнесенный стеной и расположенный за Заставой. Растительность является редкостью в Сигиле, но Застава обладает постоянным персоналом из 40 членов, работающих на земле и борющихся с остролистником.

Тессали получил ужасную работу, состоящую в том, что ему приходиться заботиться об агрессивных бедолагах, находящихся в крыле Преступников и Неизлечимо Безумных. Сумасшедшие, заключенные в эти тесные (5x15 футов) палаты действительно наихудшие во всем Сигиле, и это в основном их крики слышат прохожие в течение дня. Двухэтажное крыло может содержать 188 пациентов в отдельных комнатах. К сожалению, в данный момент они находятся на пределе и, более того, во многих комнатах, находится по два пациента. Поскольку эти больные являются наиболее вероятными кандидатами на побег с Заставы, им разрешают гулять только в двух окруженных стеной внутренних двориках в концах главных крыльев, и то только под охраной тяжелой стражи.

Тювольд, возможно, заведует самой легкой областью: крылом Детского Приюта и Лечебницы Сумасшедших. Ему помогает 45 Безрадостных, но Тювольд никогда не отказывается от новых помощников. Многие рубаки, которые присоединяются к Мрачной Каббале, обладают очень большой заинтересованностью в ментальном исцелении и лечении других, хотя немногие обладают достаточной храбростью для того, чтобы обучаться в крыле Тессали, а обучение у Срус происходит только по приглашению. Кроме того, каждый из трех этажей в крыле Тювольда является, по большей части, большим, открытым местом, которое легко прибирается и просматривается. Верхний этаж предназначен для сирот Сигила, детей до 14 лет. Нижние два этажа отведены для душевнобольных людей, которые вполне могут исцелиться, получив немного заботы и лечения.

Маг Срус (Pr/♀ человек/W14/Мрачная Каббала/Хаотично-Нейтральная) отвечает за пятиэтажное крыло Безумных Безрадостных, которое стало приютом для членов фракции, ставших жертвами Мрачного Исхода. Она является выходцем с Кринна, хотя она не появлялась на планах, пока ей не исполнилось пятнадцать лет. Теперь, когда ей 70, только ее бегающие глаза выдают то, что она видела и испытала за последние два десятилетия.

Усилия, требующиеся для того, чтобы излечить безумных Безрадостных и вернуть их к их обязанностям, огромны, но Срус делает все, что в её силах. Крыло содержит 280 пустых камер, каждая 10x10 футов, хотя в настоящее время только три этажа содержат в своих стенах Каббалистов, борющихся за свои рассудки.

Срус отводит дополнительные комнаты путешественникам. Безрадостные могут остаться просто так, но другие должны заплатить 10 золотых монет в день – и торжественно поклясться, что они никогда не будут обсуждать странные звуки, раздающиеся здесь ночью.

Камеры ни в коем случае не являются роскошным местом проживания, поскольку они предназначены для Безрадостных, которые почувствовали, что они сошли с ума. Истина состоит в том, что каждая камера содержит только старый соломенный тюфяк для сна. Внешняя сторона окон перегорожена прутьями, а внутренняя – ставнями, которые всегда закрыты (*Среди детишек Улья настоящим храбрецом считается тот, кто хотя бы раз попробовал добраться до одного из этих окон и посмотреть через щели в ставнях - Редактор*).

Когда Безрадостные сами приходят в крыло (или упекаются туда их друзьями), один из служителей Срус проводит его к ближайшей, свободной камере, закрывает оббитую железом дверь, и запирает ее на тяжелую стольную щеколду. Металлическая затворка, расположенная посреди двери, опускается вниз, отрезая безумца от внешнего света и жизни. Как долго Безрадостный собирается оставаться там – воздерживаясь от еды и питья, в состоянии исключительного отчаяния – зависит от него самого. Многие из них умерли в своих камерах, не найдя в себе силы схватиться за кодекс фракции. Большинству, однако, удается вернуться на путь философии Безрадостных, и они кричат о своей верности идеалам фракции, даже умирая от голода или обезвоживания. Служащий рано или поздно найдет упавшего бедолагу. Если он еще жив, то его дверь остается открытой, так что Безрадостный сможет пойти дальше по своим делам. Но если Безрадостный выглядит плохо, то его забирают на верхний этаж и заботятся о нем до тех пор, пока он не будет в состоянии уйти. (*Фракция запрещает своим членам обсуждать крыло Безумных Безрадостных с любым, кто не имеет отношения к Безумцев - Редактор*).

Истина состоит в том, что независимо от того, в какое крыло их забрали, большинство людей, в конечном счете, покидает Заставу полностью исцеленным. Но все они молчат о своем лечении, упоминая только, что Безрадостные были «добры» с ними.

В рядах фракции

Отыгрыш персонажа, который является членом Мрачной Каббалы, вероятно, станет вызовом для многих игроков – и это так же вероятно, как и то, что эта фракция покажется большинству игроков чересчур мрачной. В конце концов, трудно отыгрывать кого-то, чей взгляд на жизнь, избранный им самим, столь депрессивен и фаталистичен. Но отыгрыш персонажа, находящегося на краю безумия, может так же стать вызовом для игрока – и к тому же довольно заманчивым, поскольку фракция сама по себе предоставляет игрокам весьма многочисленные возможности. Например, Безрадостный может учиться с Эзрой помогать бездомным, с Тювольдом - помогать сиротам, с Тессали - следить за опасными безумцами или вместе со Срус заботиться об Безрадостных, ставших жертвами Мрачного Исхода.

Отыгрыш Безрадостного

Часто возникают вопросы относительно тогда, зачем вообще Безрадостному утруждать себя присоединением к отряду приключенцев, или брать на себя какую-либо миссию. Не проще было бы остаться в Сигиле и заниматься благотворительностью, чтобы приуменьшить как боль и страдания других, так и свои собственные? Не лучше было бы лежать весь день в кровати, отказываясь проявлять интерес ко всему, что может предложить Безрадостному мир?

Возможно, но истинный Безрадостный приветствует свой долг принимать боль жизни, бороться с демонами безумия и выходить из этой борьбы еще более сильным. Именно по этой же причине Каббала терпит мучительные ветры Пандемониума, как впрочем, и Безрадостные, отправляющиеся на приключения – безумие всего этого приближает рубаку еще на один шаг к самопониманию. В конце концов, главная идея этой фракции состоит в том, что человек должен найти смысл внутри себя, но он не может прийти к нему познания безумия, свойственного оставшейся части мультивселенной. Исследование руин замка или сопровождение юного принца через пустыню будет означать для Безрадостного только то, что он сможет получить благодаря этому нечто – а точнее новые впечатления и опыт, которые смогут помочь ему заглянуть в себя и обрести там истину.

Безрадостный не стремится к сокровищам, как это часто делают многие другие авантюристы, но это не значит, что он не возьмет свою заслуженную долю. Он будет хранить ее, готовясь потратить её так, как это будет лучше – возможно, что он отдаст деньги приюту, или поможет медицинским опытам мудреца, направленным на лечение умственных болезней. Но если он не может найти подходящее применение груде звенелок, то Безрадостный может просто оставить их там, где они лежат – это одна из многих причин, из-за которых другие фракции называют их Безумцами.

Естественно, все это предполагает, что Безрадостный успешно выбросит свой ежедневный спас-бросок против тщетности существования. Как написано в *Руководстве Игрока по Планам* в *Сеттинге Планскейпа*, Безрадостный должен делать бросок 1d20 в начале каждого игрового дня. Результат 20 означает, что у бедолаги начался приступ меланхолии, вызванный бессмысленностью жизни. Он не будет предпринимать никаких действий, если его товарищи не смогут привести веские философские аргументы, свидетельствующие о том, что ему стоит о чем-то побеспокоиться. Депрессию Безрадостного могут уменьшить благотворительные поступки. Однако, одного только вида друга, оказывающегося под угрозой смерти, не достаточно для того, чтобы пробудить Безрадостного, который провалил свой ежедневный бросок. Более того, Безумец, которого правильно отыгрывают, скорее всего, будет отражать аргументы, которые периодически придумывают его друзья, заставляя их придумывать новые и лучшие причины для того, чтобы Безрадостный принял меры.

Ежедневный бросок Безрадостного, однако, может накликать на него и другие неприятности. Выпавшая единица указывает на безумную эйфорию. Персонаж, переполненный фантазией и свободными ассоциациями, вероятно, будет считать себя кем-то вроде мессии. К счастью, это продолжается всего один день. Это состояние очень хорошо подходит для отыгрыша, так как игрок может очень быстро говорить, перескакивая с одной мысли на другую без какой-либо логики, и подбирая ко всему услышанному свои ассоциации.

Мировоззрение: Безрадостные могут обладать любым мировоззрением, кроме законного. Персонажи законного мировоззрения не могут понять основного принципа Каббалы, состоящего в том, что мультивселенная не имеет смысла, а без смысла нет и порядка. Тем не менее, во всех остальных отношениях, мировоззрение мало беспокоит Безрадостных. Понятия «добрый» и «злой» не могут охарактеризовать Безумца, вместо этого они предпочитают использовать слова «здравомыслящий» и «безумный». Тонкая

линия, которая разделяет эти крайности для любого отдельно взятого Безрадостного, часто оказывается едва заметной и стертой необходимостью жить и каждый день сдерживать своих внутренних демонов. Член Каббалы может быть нормальным один день, а две недели спустя, биться в муках депрессии, граничащей с истинным безумием. Все дело в подходе.

Точно так же Безрадостные, обладающие различными мировозрениями могут отлично работать вместе, несмотря на противоположные точки зрения. Если фактол поручит двум Безрадостным содержать кухню около Литейной, то они это сделают. Хаотично-злой парень будет разносить похлебку с такой же скоростью и решительностью, как и его хаотично-добрый партнер, хотя его сердце будет радоваться этому не так сильно. У Безрадостных есть гораздо более важное дело – их собственная внутренняя борьба с безумием. Так или иначе, все Безумцы разделяют боль, присущую их фракции, и даже мировозрение не может разделить двух Безрадостных, которые знают, какие ужасы испытал другой.

Класс: Разумные персонажи – особенно маги, жрецы, барды и другие классы с академическими наклонностями – особенно привлекательны для Мрачной Каббалы, с её склонностью к превосходству разума над телом. Воры и бойцы также могут присоединиться к фракции, но представители этих классов склонны делать это в более поздний период жизни. Возможно, боец увидел слишком много убийств, или вор провел слишком много лет, убегая – какой бы ни была причина, бремя жизни берет свое и ставит героев на край. Преследующее их прошлое толкает персонажей на еще большее самопожертвование и сострадание.

В игровых терминах это означает, что все Безрадостные бойцы и воры с 10-ого уровня и выше должны отдавать около 50% от всех полученных сокровищ на местную благотворительность (вероятнее всего, кухням, управляемым Каббалой, но не всегда). Стараясь подобным образом успокоить свою совесть, эти персонажи находят определенное спасение от преследующего их отчаяния. Как ни странно, но эти персонажи получают один дополнительный пункт Харизмы за каждые два уровня, и они способны достичь (вне зависимости от их расовых ограничений) максимальной Харизмы, равняющейся 25. Аура благотворительности окружает этих персонажей, даже если их физическая внешность вызывает отвращение; они выглядят действительно полезными, и люди Сигила считают их истинными героями. Когда Харизма Безрадостного достигает 25, он автоматически получает лучший из возможных результатов в случае любого столкновения противоборствующих точек зрения – даже патруль Гармониума не загребет Безумца за болтовню.

Членство во фракции

На первый взгляд может показаться, что присоединиться к Мрачной Каббале можно так же легко, как и пройти через портал. Человек просто решает, что он хочет стать Безрадостным, а затем сообщает о своем решении любому Безрадостному, либо на Заставе, либо на кухне, либо на воющем плане Пандемониума. Но затем наступает период инициации, который обычно ломает многих глупцов. Ответом Безрадостного будет не более чем хрюканье или пожатие плечами. Он не захочет объяснять, что нужно делать, куда идти или что-нибудь в этом духе – бедолага остается сам по себе. О, да, он может ходить по пятам за Безрадостным, который обратил на него внимание, и продолжать донимать его своими заявлениями, но Безумец будет пытаться игнорировать его и даже может отговаривать его от присоединения к фракции. Множество глупцов меняли свое мнение перед лицом такой отталкивающей незаинтересованности или явного противодействия. Но те, чьи сердца действительно мрачны, чья воля такова, что они

пойдут до конца, в конце концов, будут приняты во фракцию в качестве именующихся. Обычно этот период инициации продолжается от шести месяцев до одного года.

Бедолага, который прошел инициацию, должен забыть свое прошлое имя или фамилию; все члены Каббалы известны только под данными им новым именам. Это знак их готовности отбросить «смысл» прошлой жизни.

Способности Фракции

Те, кто продолжают упорно заниматься и делают это ради фракции, обнаружат у себя множество особых сил, связанных с их верой. Во-первых, как говорится в *Сеттинге Планскейпа*, Безрадостные имунны ко всем вызывающим безумие заклинаниям, таким как *хаос, замешательство, заблуждение, слабоумие, непреодолимый танец Отто* и *истерика Таши*. Им также дается спас-бросок против всех заклинаний *чтения мыслей*, направленных на них.

Более того, Безрадостные обладают естественным иммунитетом к определенным псионическим способностям, включающим кнут эго (ego whip), психическое сокрушение (psychic crush) и психическую хирургию (psychic surgery). Когда член фракции достигает 7-ого уровня, он получает способность, которая является естественным расширением его собственного иммунитета: силу поглощать искусственно вызванное безумие других существ. Эта сила действует в отношении бедолаг, которые были погружены в безумие заклинаниями или магическими вещами, но не в случае с теми, кто сошел с ума естественным путем. Чтобы использовать эту силу, Безрадостный должен сначала помедитировать один час, очищая свой разум от всех мыслей. (*Это зачастую невозможно. Безрадостный обладает 15% вероятностью провала; если он терпит неудачу, то он может попробовать очистить свои мысли всего лишь один раз для той же жертвы - Редактор*). Безумный бедолага должен находиться в неподвижном состоянии, добровольно или принудительно, а затем Безрадостный начинает ритуальный массаж головы жертвы. Массаж должен продолжается до тех пор, пока тело безумца не перестанет дергаться, в этот момент безумие поглощается Безрадостным. Этот процесс достаточно продолжителен, он продолжается 1d12+4 часов. Если ритуал прерывается, то Безрадостный должен все начинать сначала; в противном случае процесс проходит удачно и жертва немедленно получает полное ментальное исцеление. Однако Безрадостный испытывает ментальные муки последующие два дня, в течение которых он разбирается с поглощенным безумием.

Использующий заклинания Безрадостный 5-ого и более высокого уровня, который хорошо служит фракции, может выучить два следующих заклинания, которые были созданы Каббалой:

Отчаяние

(Зачарование/Чары)
Заклинание мага 4-ого уровня

Расстояние: 30 ярдов
Длительность: 1 раунд/XP уровень
Область воздействия: 2d4 существа в квадрате 2020א футов
Компоненты: В, С
Время Произнесения: 4
Спас-бросок: Особый

Отчаяние позволяет Безрадостному магу разделить свое видение мира с другими. Когда произнесено это заклинание, 2d4 существа (с Интеллектом 3 или больше) в зоне действия должны успешно сделать спас-бросок против заклинаний или впасть в серьезную депрессию, которая продолжается один раунд за каждый уровень заклинателя. Жертвы *отчаяния* не способны атаковать, произносить заклинания, двигаться или даже совершать такие базовые действия, как употребление еды или питья. Глупцы, страдающие от *отчаяния*, не беспокоятся даже о своей защите; противники могут автоматически ударить, обезоружить или связать их без какого-либо сопротивления. Если человек связывается или получает удар, он может сделать еще один спас-бросок для того, чтобы сбросить с себя воздействие заклинания. Как ни странно, но праймы и члены Свободной Лиги каким-то образом сопротивляются этому заклинанию, возможно, что это из-за того, что они не так привязаны к определенным философиям; они получают положительный модификатор +2 к своим спас-броскам.

Завывание Пандемониума

(Колдовство/Вызывание)
Заклинание мага 6-ого уровня

Расстояние: 0
Длительность: Особая
Область воздействия: Круг 30-футового радиуса или конус 60x20 футов
Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: 6
Спасбросок: Особый

Хоть *завывание Пандемониума* получает силу с плана Пандемониума, оно может быть использовано в любом месте мультивселенной. *Завывание* позволяет магу провести воющие ветра этого плана через свое собственное тело, издав ужасающий вопль, который выводит из строя, кто находится поблизости. *Завывание* должно поддерживаться в течение хотя бы одного раунда, для того, чтобы повлечь за собой какие-либо последствия, но его продолжительность зависит от концентрации мага и максимумом является один раунд на уровень (маг не может двигаться или делать что-либо, в момент издавания воя). Воздействие заклятья продолжается даже после завершения заклинания, и оно существует на протяжении количества раундов, которое равняется времени, на протяжении которого маг издавал вой. Накладывая *завывание Пандемониума*, маг может выбрать, будет ли он воздействовать на всех существ, находящихся в радиусе 30 футов, или же он создает конус длиной 60 футов и шириной 20 футов. Материальным компонентом является галька с Пандемониума, которая должна быть проглочена заклинателем.

Все существа в области воздействия заклинания оглушаются и дезориентируются; какое-либо общение становится невозможным. Они также получают отрицательный модификатор -2 к спас-броскам и броскам атаки. Немагические снаряды отклоняются силой *завывания*, а бедолаги, которые пытаются физически приблизиться к заклинателю, должны сделать успешный спас-бросок против заклинаний. Кроме того, все основанные на звуках атаки аннулируются, заглушаемые *завыванием* (*Это заклинание не имеет никакого воздействия на существ или просителей, происходящих с Пандемониума - Редактор*).

В дополнение к перечисленным выше эффектам, существа, значение Хит Дайсов или уровней которых, чем у заклинателя, должны сделать успешный спас-бросок против заклинаний или впасть в состояние замешательства. Мастер должен сделать бросок 1d10 для бедолаг, которые провалили свой спас-бросок и обратиться к нижеприведенной

таблице для того, чтобы увидеть, что с ними сталось (*Любое существо с 2 или менее Хит Дайсами, которое проваливает свой спас-бросок, просто теряет сознание на 2d6 часов - Редактор*).

D10	Воздействие
1	Уходит прочь на протяжении действия заклинания
2-6	Стоит в замешательстве в течении одного раунда, затем делает бросок снова
7-9	Нападает на ближайшее существо в течении одного раунда; делает бросок снова
10	Один раунд действует так же, как обычно; затем делает бросок вновь

Естественно, что члены Каббалы должны получить и несколько проблем наряду со своими новыми способностями. Наиболее насущной проблемой является ежедневный бросок 1d20 против тщетности бытия. Безрадостный, который проваливает бросок три раза подряд (или пять дней в течение одного месяца) может решить заключить себя в крыле Безумных Безрадостных на Заставе. Но если он хочет отложить или воздержаться от поездки туда, то он столкнется вероятностью усиленного безумия – в следующий раз, если результат его ежедневного броска 1d20 будет равняться 1 или 20, Безрадостный сразу же впадает в безумие, и будет оставаться в таком состоянии, пока его не заберут на Заставу для лечения. Более того, он должен сделать бросок тайно, чтобы другие игроки автоматически не узнали о том, что Безрадостный сошел с ума. Являясь безумным, Безрадостный может уйти, если его оставить одного, может попытаться создать своему отряду неприятности, утратит возможность выбирать направление или накладывать заклинания, и не будет различать в битве друзей и врагов.

Любому члену фракции, который отправляется в крыло Безумных Безрадостных для лечения, дают столько времени, сколько ему нужно для восстановления, получая заботу (если это можно так назвать) от Срус и её персонала. Его ожидает один из трех следующих исходов.

◊ Безрадостный умирает в своей камере. Есть базовая 10% вероятность смерти; каждый пункт Телосложения выше 14 уменьшает эту вероятность на 1%.
◊ После долгих душевных поисков Безрадостный возвращается к своей вере в Каббалу и отправляется на волю. Он будет неподвластен меланхолии следующие шесть месяцев игрового времени (ему не нужно бросать 1d20 каждый день).
◊ Если Безрадостный ни умирает, ни вновь не убеждается в своей вере, его воля к жизни слабеет под ударами ужасов его разума, а физическое состояние, в результате бездействия, значительно ухудшается. Он не может ничего сделать для того, чтобы сбежать, и не может сообщить кому-то о том, что он хочет выйти.

В последнем случае друзья Безрадостного могут попытаться спасти его. Но даже если они сделают это, пройдя через Заставу, то вероятнее всего, что Безумец только закричит при виде своих прежних друзей, и будет сопротивляться освобождению. Если отряд сможет забрать Безрадостного с Заставы и хорошо о нем позаботиться, то у бедолаги есть 70% вероятность полностью восстановиться спустя 1d4 игровых месяцев отдыха (вероятность возрастает на 2% за каждый пункт Интеллекта Безумца, превышающий значение 14). Однако если он проваливает бросок восстановления, он впадает в кататоническое состояние на 1d6 месяцев (если о нем постоянно заботятся) или 1d20 месяцев (если о нем заботятся плохо). Друзья Безрадостного могут решить вернуть своего впавшего в бессознательное состояние друга на Заставу для его же блага.

Даже если Безрадостный успешно выбрасывает свои ежедневные броски 1d20 и никогда не впадает в безумие, он ему все еще предстоит столкнуться с одним очень

большим недостатком принадлежности к этой фракции. Все члены Мрачной Каббалы страдают от малой продолжительности жизни, поскольку годы, прожитые с безумием и меланхолией, в конце концов, берут свое. Для людей и тифлингов этот штраф сравнительно небольшой: необходимо отнять 10 лет от предположительной продолжительности жизни персонажа. Полурослики теряют 20 лет, тогда как гномы и полуэльфы теряют 50 лет. Чистокровные эльфы получают самый сильный удар – от 100 до 200 лет их жизненного промежутка; серые эльфы лишаются 400 лет (как ни странно, но Безрадостные дворфы и бариауры неподвластны этому воздействию). Естественно, многие члены фракции смотрят на это не как на проклятие, а как на *благословение*. Подумайте – кто захочет долго жить в мультивселенной, которая не имеет смысла?

Слухи

Не всякое безумие является меланхолией.
- последнее публичное заявление
экс-фактола Толлисалмоны

Люди, которые посещают множество кухонь Безрадостных, докладывают, что другие фракции – в особенности Убийцы Милосердия и Гармониум – кажется, проявляют нечто большее, чем обычный интерес к этим местам. Этих законных бойцов в действительности не беспокоит то, что происходит в Улье, но они испытывают подозрения в отношении кухонь в других районах, особенно тех, которые находятся в Районе Леди – части Сигила, в которой относительно *немного* голодных или бездомных бедолаг. Пока единственной вещью, которую они видят в кухнях, является милосердие, но они все еще испытывают подозрения, и их подозрения растут с каждым днем. Истина состоит в том, что эта фракция открывает все больше и больше кухонь по всей Клетке, и некоторые законники боятся растущей сети этих приютов, имеющих что-то общее с Лабиринтами Леди Боли. В конце концов, слухи о том, что Застава каким-то образом связана с Лабиринтами, просто не хотят умирать.

Фактол Лхар даже не подозревает о том, что Фактол Найлесия также послала своих Убийц Милосердия наблюдать за штаб-квартирой Мрачной Каббалы. Но даже если он об этом и узнает, то ему будет все равно, из-за того, что он постепенно поддается безумию, присущему его положению. Лхар боится, что он последует по пути двоих своих предшественников, Эсмуса (Pl/♂ человек/W8,T9/Мрачная Каббала/Хаотично-Нейтральный) и Толлисалмоны (Pl/♀ гитиянки/рыцарь 7/Мрачная Каббала/Хаотично-Злая). По некоторым причинам, оба экс-фактола имели особенно большие проблемы с Мрачным Исходом, и оба они оказались в крыле Преступников и Неизлечимо Безумных на Заставе. Безрадостные докладывают, что экс-фактолы за эти годы были избавлены от агрессивного настроя, и теперь они безобидны – все еще безумны, но безобидны. Однако слух, блуждающий среди Безрадостников Улья, говорит про другое, предупреждая, что все, что может делать фракция, это удерживать двух экс-фактолов в заключении. Каким-то образом, Эсмус и Толлисалмона обрели такие могучие и пугающие ментальные силы, что Безрадостные на Заставе не могут даже *убить* этих безумцев – и не потому что они не пытались.

Штаб-квартира Безрадостных является источником не одного и не двух слухов. Несколько Безумцев, которые учились у Тювольда в приюте, жалуются, что серый эльф менее всего заинтересован в заботе о детях, которые там живут – и что он полностью оставляет их в руках глупца, которого зовут Вицсек (Pl/♂ гитзерай/F3/Мрачная

Каббала/Хаотично-Нейтральный). Под опекой гитзерая, приют, похоже, находится в постоянном состоянии хаоса, с детьми, пропадающими на целые дни или даже недели.

Кстати, о Тювольде, он упоминал о странной истории, связанной с легкомысленным Пустоголовым, о его самом последнем посещении Заставы. Пустой говорил, что он беспокоится о подруге, которая имела обыкновение ежедневно посещать кухню Холодной Чаши: немой орчихе, которая выглядела так, как будто её пропустили через механизмы Механуса, и даже не один раз. Безрадостный говорит, что она была нервной на вид, и все время оглядывалась через плечо, как будто бы боялась чего-то, крадущегося за ней. А теперь она уже неделями не появлялась в Холодной Чаше.

Истина для Мастера

Дети такие милые,
когда они полируют
ржавые куски железа.
- Вицсек, глава приюта

Стремление Фактола Лхара организовать сеть кухонь объясняется тем, что он пытается максимально облегчить жизнь бедняков и голодающих Сигила. Однако на самом деле в этом больше смысла, чем известно общественности. В центральной башне Заставы существует изменчивый портал; один его конец остается в башне, тогда как другой перемещается между восемью различными местами в Сигиле, причем каждый переход держится приблизительно три дня. Лхар приказал, чтобы новые кухни были построены около этих восьми мест.

Кухни не имеют ничего общего с Лабиринтами Госпожи, но у законных фракций есть повод для беспокойства. Крылья Заставы переполнены бедняками и сумасшедшими, и несколько работающих сверхурочно Безрадостных пытаются облегчить свою ношу, пересылая туда-сюда через изменчивый портал безобидно выглядящих бедняг. Естественно, что иногда в портал заталкивают не того бедолагу; на прошлой неделе экс-фактол Толлисалмона использовала свою врожденную силу управления разумами для того, чтобы обмануть рабочего, который послал ее на кухню. Теперь фракция пытается найти ее, но тихо – они не хотят уведомлять о своей ошибке Убийц Милосердия и Гармониум.

Застава также имеет постоянный портал, который ведет на форпост Мрачной Каббалы, который называется Безумным Домом и представляет собой город на Пандесмосе, слое Пандемониума. Портал находится на вершине винтовой лестницы, расположенной на пятом этаже крыла Безумных Безрадостных, что не слишком улучшает настроение предполагаемых мироходцев, которым приходиться карабкаться по лестнице под дикие крики больных, раздающиеся со всех сторон.

Что касается Вицсека, то гитзерай маскируется под члена Каббалы, но на самом деле тайно работает на Чувствующих. Предполагается, что он должен докладывать о происходящем на Заставе, но пустышка не прочь злоупотребить своей позицией. Он заключил сделку с Элисон Найлесией, фактолом Убийц Милосердия. Ей нужны люди для того, чтобы убирать Тюрьму (рабочие из числа заключенных могут попытаться сбежать через коллекторы или вентиляционные шахты). Таким образом, фактол нанимает рабочие группы детей, и раз в неделю Вицсек отводит нескольких работоспособных сирот в Тюрьму. Детям хорошо платят и отпускают в город, после того как работа будет завершена, так что они не жалуются. Некоторые даже возвращаются к Вицсеку за следующим поручением. Естественно, некоторые время от времени исчезают в Тюрьме,

но пока на это никто не обратил внимания, учитывая огромное количество сирот, которые ищут приют на Заставе.

Стражи Судьбы

"Взрыв разбудил меня утром в мой восемнадцатый день рождения.

Свалившись с кровати, я кинулась к веранде. Там, вдалеке, горы, которые здешние жители звали Спящими Сестрами, наконец, начали извергаться! Рокот вулкана становился все громче, заглушая крики моих соседей, а вершина горы выплевывала струи черного дыма. Я торопливо перепрыгнула через перила, приземлившись дюжиной футов ниже на мягкий вулканический песок, покрывавший эту часть острова. Затем я побежала к двум вершинам, расталкивая бегущих мне навстречу напуганных людей.

Я выбежала из деревни, ни разу не оторвав взгляда от зрелища разрушения, которое разворачивалось наверху. Снова раздался грохот вулкана, который на этот раз сбил меня с ног.

Трещина с острыми краями появилась в земле на расстоянии дюжины шагов, и у меня дух захватило от красоты хаоса вокруг. Я поднялась на ноги и посмотрела вверх, как раз вовремя, чтобы увидеть, как Сестры взорвались!

Горные вершины взлетели вверх, осыпав все вокруг осколками, часть из которых долетели до меня и обожгли мне кожу. Вот это да!

Мой взгляд приковало зрелище ярко-красных огненных шрамов, расползающихся на утреннем небе. Снова рокот, а затем оглушительный взрыв, который чуть было не опрокинул меня на спину.

За этим последовало зрелище, равного которому по красоте я не видела ни до, ни после в своей жизни: поток красно-черной магмы, стекающий по склонам и поглощающий все на своем пути.

Деревья, камни и все остальное было не в силах затормозить это чудовищное движение, выстоять против чистой силы разрушения. С восхитительным величием поток набирал скорость, поглощая землю передо мной, в то время как все мое существо было охвачено первобытной радостью.

Я дрожала от блаженства".

Из личного дневника
фактола Пентар

“Разумеется, со временем все приходит в негодность.
Например, философия Стражей Судьбы”.
- Редактор

Предвестники упадка

Стражи Судьбы – одна из самых беспокойных фракций в Сигиле. Многие олухи просто не могут их понять: Уходящие, как их обычно зовут, приходят в восторг от сил Энтропии, пускаясь в пляс в то время, как все вокруг них разрушается и ветшает. С Мультивселенной все ясно – она обречена развалиться на части и сгнить, так какой смысл противиться этому? Если привратный город Чумное Кладбище вот-вот соскользнет в Бездну – не пытайся его удержать. А еще лучше, подтолкни хорошенько!

Немногие Уходящие довольствуются тем, чтобы наблюдать за работой Энтропии – обычно они предпочитают приблизить конец, либо предпринимая решительные действия, например, поджигая лес, либо не давая другим предотвратить разрушение (мешая остальным этот лес потушить).

Разумеется, члены фракции не просто носятся вокруг, круша все и вписывая каждого встречного в книгу мертвых, они вполне сознают масштаб: Мультивселенная, разумеется, падет, но это вовсе не должно случиться прямо сегодня. Река, которая в течение тысячи лет подмывает свой берег – такое же мощное и красивое проявление энтропии, как бушующий огонь. Многим Уходящим река даже придется больше по нраву, потому что это естественная энтропия, та, которой уж точно не избежать.

«Когда-нибудь, Янек, здесь не останется ничего твоего»
- Уходящий-отец показывает сыну его наследство.

Как и Убийцы Милосердия, Стражи Судьбы появились в Сигиле после Великого Переворота, когда по воле Госпожи из 50 городских фракций осталось 15. Встряска, устроенная Госпожой – сама по себе чудесный пример энтропии – заставила разрозненную банду Уходящих создать официальную организацию и найти себе занятие – патрулировать улицы Клетки.

Однако мысль о том, что основное назначение городской стражи – сеять беспорядки и разрушение, не пришлась по вкусу другим фракциям. Гармониум был послан против Стражей Судьбы, и началась война. Уходящие отступили в Арсенал, который они вовремя заняли, так как ни один глупец не рискнул бы штурмовать это монструозное сооружение. Война длилась несколько месяцев; многие думали, что сама Госпожа может принять участие в битве, но этого так и не произошло. Только ее дабусы ремонтировали дороги и дома, поврежденные по ходу сражения. Лишь ультиматум всех остальных фактолов, которые угрожали отнятием у Стражей статуса фракции, заставил их прекратить боевые действия. Они даже подписали пакт о том, что никогда больше не начнут в Клетке войну. В обмен им разрешили использовать Арсенал в качестве штаб-квартиры и нашли новое занятие – делать и продавать оружие, чему любители Энтропии были только рады.

До сих пор между Стражами и Гармониумом не утихает вражда – их философии слишком противоположны друг другу, чтобы они могли прийти к компромиссу. Другие законопослушные фракции также их недолюбливают. Братство Порядка замедляет течение Энтропии своим узким пониманием законов, а Убийцы Милосердия преследуют Уходящих, которые совершают преступные действия во имя разрушения. С другой стороны, у Стражей есть сильный союзник – Хранители Праха; именно благодаря фактолу Скаллу Уходящие остались фракцией после войны. Хотя Безрадостные и отвергают идею о том, что у Мультивселенной есть какой-либо смысл, будь он в энтропии или в чем-либо другом, но они и Стражи схожи в своей любви к разложению.

Но место для порядка нашлось даже в сердце энтропии: следуя Правилу Трех, Стражи разделились на три лагеря, препирающихся по поводу того, как правильно сеять хаос. Первая группа считает, что Мультивселенная разваливается недостаточно быстро. Они периодически устраивают разрушительные набеги, разбивая и стирая в пыль частную собственность, срывая переговоры и сделки в общественных местах и тому подобное. Им противостоят более задумчивые Уходящие, которые рассматривают постройку нового моста как часть процесса разложения. В конце концов, каменщики рубят скалы, шахтеры опустошают рудники, трудяги изнашивают свои и без того побитые жизнью тела, а остролистник расшатывает пролеты, пока мост не рухнет. Эти Стражи считают, что все идет по плану – незачем подгонять разрушение в Мультивселенной. И, наконец, третья партия Уходящих – хотя она и в меньшинстве – считает, что все разваливается на части чересчур быстро, и необходимо сделать что-нибудь, чтобы замедлить распад. Слишком много хаоса за слишком короткое время – это не энтропия, а просто безумие.

Интересно, что фактол Пентар оказывает поддержку первой группе – самой буйной

из всех трех. Она призывает Уходящих к вандализму и особенно если вину можно спихнуть на олуха из другой фракции (*что лишь усилит хаос и анархию, два мощных инструмента энтропии - Редактор)*. Однако внутри фракции зреет недовольство; Уходящие, предпочитающие более медленный и естественный ход разрушения мира, не одобряют действий фактола.

Повелители Судьбы

Шишки фракции, факторы, самые преданные фактолу Пентар, носят имя Повелителей Судьбы. Самых могучих и безжалостных Уходящих отбирают, чтобы подвергнуть трансформациям на Плане Негативной Энергии, настолько ужасным, что о них говорят лишь шепотом и намеками. Вернувшиеся оттуда облачены в плащи, а на лицах у них оказываются черно-красные маски, изображающие бычий череп – символ Стражей. Ходят слухи, что Повелители никогда больше не снимают масок. Говорят также, что трансформация меняет сознание Уходящего, превращая его в ревностного служителя энтропии.

Во фракции есть четыре великих Повелителя Судьбы – хотя есть еще и меньшие Повелители – которые каким-то образом связаны с квазиэлементальными планами по соседству с Планом Негативной Энергии. В данный момент великими Повелителями являются: Девланд Повелитель Пепла, Нагаул, Повелительница Вакуума, Рос, Повелитель Соли и Переид, Повелительница Пыли. Большую часть времени они проводят в цитаделях на своих планах, но изредка возвращаются в Арсенал, чтобы принять непосредственное участие в делах фракции.

Ради пользы дела, Повелители иногда создают чемпионов энтропии – рубак, которым поручено уничтожение отдельных преград на пути разрушения. К примеру, чемпион может противостоять жрецу, который не дает городу соскользнуть в Эфир. Повелители также дают своим чемпионам мечи сокрушительной силы – особым образом выкованные на квазиэлементальных планах *клинки энтропии* – предназначенные для битвы с конкретным противником. Как только он будет повержен, клинок превращается в пыль. Разумеется, чем серьезнее преграда, тем больше времени может быть потрачено на ее преодоление: чемпион энтропии может в течение всей своей жизни пытаться выполнить возложенную на него миссию, и даже передать свой меч достойным последователям, если это будет необходимо.

Обычно *клинок энтропии* – это короткий меч с премией +2 к броскам атаки и урона. Однако в бою против того оппонента, на которого он был нацелен при создании, премия увеличивается до +4. На возможности *клинка энтропии* не влияют перемещения между планами – в конце концов, энтропия есть везде. Также, когда эти мечи используются против их задуманной цели, они обладают следующими свойствами, в зависимости от плана, где они были выкованы:

Меч пепла защищает владельца как *кольцо сопротивления огню* и может накладывать *леденящее прикосновение* трижды в день.

Меч пыли защищает владельца от атак, связанных с землей и камнем, а также может *дезинтегрировать* землю или камень при прикосновении раз в день.

Меч соли наделяет владельца устойчивостью к атакам, связанным с водой (как *кольцо сопротивления огню*, но для воды). Также он может *понизить воду* или *уничтожить воду* (оба – как жрец 12 уровня)

меч вакуума делает хозяина невосприимчивым к атакам газом, таким, как дыхание зеленого дракона или *зловонное облако*. Вдобавок, он может *ослаблять* (как заклинанием *луч ослабления*) трижды в день при касании.

Фактол Пентар

Женщина, человек с планов, Следопыт 20-ого уровня
Страж Судьбы (фактол)
Хаотично-нейтральная

Сила 13
Интеллект 18
Ловкость 14
Мудрость 14
Телосложение 15
Мудрость 14
Харизма 18
HP 78
AC 4
THAC0 1

Экипировка: *Меч смерти модронов +2 (меч пыли*; +4 против модронов во время великого марша), *меч планов, лук +2, стрела убийства (*модронов*), броня слияния +4* (может выглядеть как обычная одежда), *Мгновенная крепость Даэрна* (куб становится квадратной башней с габаритами 20x20x30 футов*), кубические врата (*ведут на Основные планы, планы Золы, Пыли, Соли, Вакуума, и Внешние Земли)
Заклинаний/уровень: 3/3/3
Особое: Пентар обладает стандартными способностями следопыта и фракции. Она может творить заклинания из сфер животных и растений, но лишь те, которые не связаны с созиданием или исцелением.

Родившись в привратном городе Хаосе на Внешних Землях около тридцати лет назад, Пентар выросла в окружении хаоса и разрушения – и приняла их с раскрытыми объятьями. С детства ее привлекали опасные и гибельные ситуации, а, будучи подростком, она чуть не лишилась жизни, замечтавшись под извергающимся вулканом.

Во многих смыслах Пентар – идеальный Уходящий. Она всегда носит свои длинные черные локоны распущенными, как бы они ей ни мешали, абсолютно бесстрашна в бою или перед лицом любой другой опасности. Эти качества привлекли внимание Повелителей Судьбы, которые вскоре наделили ее мощью чемпиона энтропии. Когда предыдущий фактол Стражей встретил славную кончину в разгар восстания рабов, которое он сам и поднял, Повелители проголосовали за то, чтобы сделать Пентар новым фактолом.

Они ни разу не пожалели о своем решении. Пентар фактол уже пять лет, и она всегда рада выполнять свои обязанности; она даже спит в доспехах, с мечом и луком за плечами. У Пентар также есть древний меч пыли, носящий имя *Смерть Модронов*, который долгое время передавался от одного фактола к другому. Он был выкован специально для того, чтобы остановить Великий Марш Модронов. *(Каждые 17 лет тысячи модронов отправляются в поход по Внешним Планам, строго по часовой стрелке от Механуса, но пока ни один мудрец не узнал истинных причин того, зачем им это - Редактор).*

До сих пор ни один из фактолов, пытавшихся сорвать марш, не преуспел - некоторые даже погибли.

Пентар в курсе того, что многие Уходящие не согласны с ее призывами к активному и жестокому беспорядку. На самом деле, она даже рада этим зародышам бунта

и надеется, что они вызреют в полномасштабный раскол – пора, наконец, и самой фракции Стражей проявить немного энтропии. Вдобавок, до следующего марша осталось меньше года, и она посвящает все свое время тренировкам, надеясь стать первым фактолом, который уничтожит эту угрозу порядка и подчинения. Повседневные же заботы в Арсенале Пентар все чаще перепоручает своему самому толковому помощнику, танар'ри по имени Эли Кромлих.

Эли Кромлих

Мужчина демон (маркиз камбион) с планов,
Боец 18-ого уровня
Страж Судьбы

Сила 20
Интеллект 18
Ловкость 18
Мудрость 13
Телосложение 15
Харизма 12
AC -2
Hp 112
THAC0 3

Экипировка: Полуторный меч +2 (+4 дополнительно против законно-добрых противников), короткий меч (сбалансирован под Кромлиха), латный доспех.
Количество Заклинаний/уровень: 4/2/2
Особое: вдобавок к стандартным способностям воина, фракции и камбиона, Эли может *обнаруживать магию* прикосновением и *изменять свою внешность* трижды в день.

Камбион Эли Кромлих *(его мать была человеком и родом с Элизиума, и назвала сына в честь своего родного плана - Редактор).* все время проводит в Арсенале, руководя процессом производства и продажи оружия. Они с Пентар живут душа в душу – некоторые даже говорят, что они больше, чем друзья. Демон – большой знаток в деле изготовления оружия и владеет всеми его видами. Он часто сам испытывает то, что попадает в Арсенал, и может показать в действии любое необычное оружие, которое захочется купить прохожему олуху. Вежлив и обходителен с теми, кто принесет ему оружие, которого он не видел раньше (такое непросто будет найти – Эли работает в Арсенале уже несколько столетий, и много успел повидать). Он также сам кует знаменитое оружие Стражей, за которым даже хаотичные берки выстраиваются в очередь. Его помощник, человек по имени Спрэгг, занимается составлением контрактов для крупных покупателей. Этот невероятно тощий человек с грустными глазами узнает тонкости в деле литья оружия, а также разрушительные последствия политики Пентар. Он постепенно приходит к тому, что ее методы слишком жестоки и непредсказуемы. Вокруг Спрэгга объединяются Уходящие, недовольные Пентар, и их, раньше молчавших, становится все больше.

«Разве кто-нибудь сможет позаботиться о
нашем оружии ***лучше****, чем танар'ри?»*
*-**фактол Пентар***

Арсенал

Арсенал, расположенный в Районе Леди, ближе к грязному Нижнему району, служит штаб-квартирой Стражей. Это зловеще-красивое здание с огромной железной решеткой над дырой в крыше. День и ночь над Арсеналом видно зарево и чувствуется жар от огромной кузницы внутри. Окон здесь немного, а над единственным входом нависает гигантский барельеф, изображающий символ Стражей – череп дикого быка планов. Входящие в Арсенал обычно ежатся, проходя под монструозной скульптурой. Стены этого двадцатичетырехэтажного здания покрыты остролистником, которую специально не стригут – чтобы ни одному вору не пришла в голову мысль попробовать здесь свои навыки и проникнуть внутрь через крышу. Однако четыре квадратных башни, возвышающиеся по углам, остаются чистыми от остролистника – хотя ни Уходящие, ни дабусы ее не срезают.

Первый этаж – единственный открытый для посетителей. Могучая оружейная кузница расположена в центре, остальное место отведено под покупку и продажу всех существующих видов оружия. В каждом углу находятся охраняемые двери в четыре квадратные башни, но на их первом этаже расположены лишь небольшая кузня и жилые помещения. Только Уходящие – или ловкие бойцы – могут воспользоваться этими дверями, чтобы попасть на верхние этажи, на которых находятся сокровищницы, казармы, залы собраний, тренировочные залы, музеи, в которых выставлены все известные виды брони, и склады оружия, не предназначенного для продажи. На самом верху расположены покои фактола и Повелителей Судьбы, которым вздумается посетить Арсенал.

Покупаем и продаем

Прямо за единственным входом помещаются ряды с оружием, которые открыты круглые сутки. Каждый посетитель сначала должен пройти жесткую проверку, а противомагический барьер выявит все, что могли пропустить охранники. Берка, который знает, что ему нужно, проводят в хранилище, где, в зависимости от его желаний и кошелька, он может купить обычное или магическое оружие. Олух, у которого маловато бабок, может поворошить надтреснутое или бракованное оружие, которое сбывают за пол цены.

Если же ему наоборот некуда девать деньги, можно зайти в зал боевых механизмов – прикупить пару катапульт или осадных машин *(Стражи телепортируют покупку любого размера в любую точку Мультивселенной, за скромную плату - Редактор.)*

Те, кто хотят получить оружие, сделанное на заказ, идут к Кромлиху в Центральную Кузницу. Оружие, закаленное здесь, стоит втрое дороже обычного, но получается исключительно прочным и стоит этих денег. Поговаривают, к тому же, что любое оружие, выкованное в Арсенале, зачаровано особыми чарами – которые не обнаруживаются даже в случае применения заклинания *определения магии* – и которые поглощают заклинания, наложенные на его владельца в бою. Конечно, Эли не скажет просто так, зачаровано данное оружие или нет – придется ему отсыпать за "профессиональное мнение".

Цитадели

Говорят, что в Арсенале расположены скрытые порталы в цитадели Стражей, но пока ни один рубака не овладел этой тьмой. Известно, однако, что у фракции есть по крепости на каждом из четырех негативных квазиэлементальных планов, и они построены

как можно ближе к Плану Негативной Энергии. Каждая твердыня управляется одним из великих Повелителей Судьбы. Уходящие часто бывают в этих цитаделях, по долгу службы или просто, чтобы лицезреть разрушение Мультивселенной в более драматичной обстановке.

Крошащаяся Цитадель: Это монументальная ступенчатая пирамида, вытесанная из цельного треугольного камня и расположенная на Квазиэлементальном Плане Золы. Она постоянно рушится, и обломки рушатся вниз с высоких потолков. Хозяин цитадели – полуэльф Девланд, Повелитель Пепла – не слишком общителен, и лишь Уходящие не ниже пятого уровня смогут попасть в его владения.

Наносная Цитадель: Эта странная твердыня на Плане Пыли похожа на башню, упавшую набок. Бывшие пол и потолок стали стенами, а круглые стены превратились в выпуклый потолок и вогнутый пол. Бесполезные теперь каменные лестницы тянутся вдоль стен по всей длине башни. Переид, Повелительница Пыли, любит поговорить с посетителями, но ее речь также запутанна, как ходы в ее дворце *(Послушав ее, можно подумать, что она - Хаоситект - Редактор)*.

Соленая Цитадель: В том месте, где План Соли смыкается с Великой Бездной, Стражи Судьбы вырыли подземелье, уходящее на много миль в гигантскую стену из соли. Здесь соль въедается в каждого странника, высасывая всю влагу до капли. В этой цитадели часто устраиваются праздники в честь гостей с Нижних Планов, и недавно ее хозяин, Рос, Повелитель Соли приказал вырыть туннель вдвое больше прежнего в гигантской стене из соли.

Цитадель Выдох: Стоя на невидимом якоре, эта цитадель висит посреди бездны Плана Вакуума. Вдумчивые Уходящие прибывают сюда поразмышлять о неизбежном конце Мультивселенной. Пребывание на ее открытых площадках смертельно опасно, так как всепожирающие духи плана вьются вокруг. Ничего удивительного в том, что Нагаул, Повелительница Пыли, мрачна и необщительна – даже для карлицы.

В рядах фракции

Нет ничего удивительного в том, что у Уходящих отсутствует строгая иерархия, несмотря на военизированный вид. На вершине пирамиды фактол и Повелители Судьбы (эквивалент факторов), внизу – все остальные. Однако фракция понравится отнюдь не каждому – в особенности она не подойдет зацикленным на собирании сокровищ, земель и барахла. Настоящего Уходящего все это не интересует – важно лишь сосредоточиться на финале.

Отыгрыш Уходящего

Фракция не делает различий между именующимися и фактотумами. Единственное существующее деление – на тех, кто продвигает энтропию, кто считает, что все должно идти своим чередом, и стремящихся замедлить ее ход.

Первые, само собой, орут громче всех и бьют больнее всего, поэтому считают, что другие две группы должны играть роль исполнителей планов "верно мыслящих" Уходящих. Это может привести к трениям при попытке по-разному настроенных Стражей сделать что-нибудь сообща, но это никого особенно не волнует, ведь склоки – лишь еще одно проявление энтропии.

Фракция Уходящих позволяет самые вольные толкования своих принципов. Независимо от того, к чему склоняется Уходящий, он всегда отвечает на угрозу энтропии.

Однако метод ответа зависит от мировоззрения и от того, к какому внутрифракционному течению он принадлежит.

К примеру, Твердолобый намеревается разнять драку, или Независимый пытается остановить несущееся стадо.

Уходящий, который верит, что энтропию надо ускорить, постарается силой удержать берка, который хочет восстановить порядок. Другой Страж может взглянуть на дело шире: возможно, стоит позволить члену Гармониума арестовать, всех кого он собирался – это лишь породит еще большую ненависть к Твердолобым и поможет спровоцировать крупное восстание.

Каждый Страж делает свой выбор и имеет собственные привычки. Некоторые Уходящие пользуются лишь самым новым снаряжением, получая особое удовольствие, когда оно портится. Другие используют уже побывавшую не в одних руках экипировку, и даже передают ее по наследству. Третьи же изнашивают обмундирование и оружие до такой степени, что оно едва пригодно к употреблению. Разумеется, приключенцы вряд ли будут рады Стражу, который дерется сломанным мечом – а вот бродяги, наоборот, всегда будут ходить за ним по пятам и собирать монеты, которые вываливаются из его дырявых карманов.

Мировоззрение: Стражем может стать боец с любыми взглядами на жизнь. Но обычно в зависимости от мировоззрения он попадает в одну из трех соперничающих групп во фракции.

Хаотичные глупцы обычно спеваются с теми, кто хочет ускорить ход разрушения; нейтральные решают, что Мультивселенная должна развалиться своим чередом, без посторонней помощи или торможения, а законные рубаки стараются замедлить ее ход. Вдобавок, эти различия углубляются разным отношением к добру и злу: добрые Уходящие предпочитают бездействие – вместо того, чтобы разрушить новый дом, они предпочтут не дать залатать старый. А злобные занимают более активную позицию, считая, что, чем дожидаться пожара, лучше его устроить.

Класс: Жрецы, имеющие доступ к сферам Создания и Исцеления не могут стать Стражами; их заклинания – прямое оскорбление сил энтропии. Однако фракция открыта для всех остальных классов, включая жрецов, которые лишены доступа к сферам созидания.

Класс Уходящего обычно определяет, насколько яростно он бьется за энтропию. Многие воины идут напролом, используя мускулы и оружие, чтобы расшатывать мосты, опрокидывать телеги и тому подобное. Колдуны и жрецы, как правило, глядят на вещи шире, творя разрушение более незаметными и далекими способами. Бродяги и воры пользуются своими способностями не для того, чтобы нажиться, а для того, чтобы увеличить энтропию: вор может подкинуть украденное добро какой-нибудь шишке, а языкастый бард – поднять толпу на восстание.

Членство во Фракции

Стражи Судьбы почти никого не отвергают с порога, но хотят удостовериться, что кандидат на вступление – не просто олух, который носится кругами и разбивает все вокруг, потому что это весело. Тот, кто хочет вступить, должен пройти три испытания, чтобы доказать свое понимание и преданность энтропии.

Кандидат должен поговорить с Эли Кромлихом или Спрэггом в Арсенале; тот из них, кто меньше занят, устроит ему испытание. Во-первых, боец должен будет разбить какое-нибудь свое оружие об стены Арсенала, что должно свидетельствовать о его любви к разрушению и готовности оставить позади прошлую жизнь. Во-вторых, ему

нужно будет пойти в Улей, держа в руках мешок, в котором должно быть не меньше 500 золотых, и разбросать в общественном месте – если начнутся беспорядки, тем лучше.

Но вот над третьим испытанием обычно приходится подумать: нужно не дать дабусу срезать остролистник на каком-нибудь из заросших зданий в Клетке в течение целого дня. Так как общение затруднено, а бой, скорее всего, приведет к смерти (если Госпожа обидится на глупца, напавшего на ее слугу), желающий вступить должен будет проявить изобретательность, чтобы защитить остролистник.

Любой рубака, прошедший все три испытания, получает меч, выкованный в Арсенале, и становится Стражем.

Способности фракции

Прежде всего, все Уходящие владеют мечом – наверное из-за того, что никто из них не чурается кровопролития. Даже те, кто иначе не мог бы пользоваться мечом, могут рубить им без отрицательных модификаторов. К 3-ему уровню каждый Уходящий получает +1 к броскам атаки и повреждения, когда пользуется мечом.

К тому же Уходящие всех уровней могут призвать силы энтропии на помощь в бою независимо от того, какое оружие у них в руках. Если Страж дерется с врагом противоположного мировоззрения (злой с добрым, хаотичный с законным и наоборот), он может призвать силу своей фракции и нанести *удар энтропии*. Если его бросок атаки, по крайней мере, на 5 пунктов выше, чем нужно для попадания, его противник сразу же теряет половину очков здоровья. Этой способностью Уходящий может воспользоваться раз в неделю; игрок просто должен сказать Мастеру, что его персонаж попытается нанести удар энтропии. Даже если он промахнется, попытка все равно считается использованной.

Разумеется, боевыми способностями дело не ограничивается. Каждый Уходящий может пощупать любые обломки и почувствовать, что случилось. Для этого нужно просто подобрать осколки камня, головешки, пыль – что угодно, а потом просеять их сквозь пальцы и один раунд поразмыслить. Уходящие с 1-ого по 5-ый уровень могут узнать, что случилось, только если обломкам не больше 10 лет. С 6-ого по 10-ый они уже могут заглянуть на 500 лет в прошлое, а начиная с 11-ого - уже до тысячи лет назад.

Вдобавок, если разрушения произошли в прошедшем столетии, высокоуровневые Уходящие могут их частично ощутить. За каждый раунд, проведенный в медитации и с обломками в руках, Уходящие с 6-ого по 10-ый уровень могут зрительно пережить по пять минут этого несчастья. С 11-ого уровня Стражи могут также слышать и обонять прошлое. И ходят слухи о том, что, начиная с 30-ого уровня, Уходящие могут попасть в прошлое, хотя никто не слышал, чтобы кто-нибудь оттуда вернулся.

Жрецы-Стражи всех уровней также могут пощупать останки живых существ и узнать причину их смерти. Увиденные мысленные картинки оказываются особенно яркими, если умершее существо было одного мировоззрения со жрецом.

Наконец, если Уходящий был по-настоящему безжалостен в своем стремлении к энтропии, он может быть выбран одним из Повелителей Судьбы на роль чемпиона энтропии. Лишь рубаки не ниже 5-ого уровня из числа тех, кто верно служил фракции, могут быть избраны для этого. После того, как его призовет одни из Повелителей (или даже сам фактол), Уходящий должен отправиться в цитадель Повелителя на квазиэлементальном плане. Там он постится, и над ним совершают обряд очищения, длящийся неделю. Затем его отводят в кузницу, где уже разогрето железо, из которого будет сделан его новый меч энтропии. Повелитель приковывает его к столу и отдирает кусок кожи, равный по площади поверхности меча. *(Это отчасти объясняет тот факт, что большинство мечей энтропии являются короткими мечами - Редактор)*. Повелитель Судьбы заковывает кожу прямо в оружие, попутно произнося различные связывающие

заклинания. Затем новоиспеченному чемпиону дают 33 дня на то, чтобы прийти в себя и посылают на задание.

Погоди, погоди
я тут подумал об этом,
можешь пока отложить свой нож.
Нет, правда, эй!
-Уходящий, который скоро станет чемпионом энтропии

Разумеется, глупцы, которым нравится видеть свою кожу на месте, не слишком рады перспективе стать чемпионами. Они, безусловно, рассматривают это как аргумент против вступления во фракцию, а не за. Однако это – вопрос перспективы, как и другой отрицательный момент: из-за своего неприятия лечения и починки вообще, любой Уходящий должен провалить спас-бросок против заклинания, чтобы получить магическое исцеление в любой форме. Истинных Уходящих это не беспокоит; каждый берк должен быть готов отстаивать идеалы энтропии ценой своей жизни. Большинство Уходящих никогда не оскорбят своих раненых и убитых товарищей предложением помощи. Однако менее фанатично настроенные воины могут оправдать такие действия; в конце концов, каждый залатанный Страж – еще один вставший в строй солдат энтропии.

Слухи

Фактол Пентар в последнее время все меньше и меньше интересуется делами фракции, предпочитая готовиться к предстоящему Маршу Модронов. Пока же она ищет преданных Стражей, которые отправились бы в привратный город Автомату, и в союзе с тамошним Советом Анархии стащили бы пару живых Модронов с шестереночного плана Механуса. С помощью угроз – и, возможно, расчленения, – Пентар надеется выведать у них истину о модронах и их таинственном марше до того, как он начнется.

Многие Уходящие не рады тому, что Пентар вся исчезла в своих делах, но Гармониум счастлив – это, по крайней мере, мешает ей проповедовать всеобщее разрушение. В последнее время у Твердолобых со Стражами установились более теплые отношения, чем когда бы то ни было. Может, конечно, они устали от вражды, но только последний олух будет всерьез так думать. Многие шепчутся, что это лишь прелюдия к крупномасштабному нападению на Арсенал – Твердолобые давно мечтают наложить лапы на невероятное оружие, которое хранится внутри.

Новое поветрие среди Уходящих – покупать крепкий алкоголь и другие опьяняющие средства наивным Чувствующим, которые думают, что нашли новых щедрых друзей. Однако на самом деле Стражи хотят держать искателей удовольствий в постоянном алкогольном чаду, надеясь, что толпы пьяных Чувствующих привнесут в Клетку свежую энтропию. Это также может быть связано с тем, что в Зале Празднеств и вокруг стали чаще видеть демонов. Также танар'ри стали чаще заглядывать в Арсенал, и, похоже, они не просто заглядывают повидать Эли Кромлиха.

Истина для Мастера

У Арсенала немало своих тайн. Прежде всего, четыре угловых башни и есть цитадели на планах. Они одновременно существуют на Внутренних Планах и в Сигиле;

остролистник не растет на их стенах, потому что не может существовать одновременно на двух планах. Северо-западная башня – Рассыпающаяся Цитадель, северо-восточная – Наносная Цитадель, юго-восточная – Соленая Цитадель, юго-западная – Цитадель Выдох. В Сигиле башни не излучают заметной магии, и никто не может увидеть ничего странного, просто посмотрев на них или пощупав. Всякий, кто входит туда изнутри без нужного ключа, попадает в обычное квадратное помещение. Но если держать в руке символ Стражей – то ты окажешься в соответствующей цитадели. Только фактол Пентар, четыре великих Повелителя Судьбы и Эли Кромлих знают об этом способе перемещения; Уходящие, которые должны стать чемпионами энтропии, добираются до цитаделей длинным путем.

Вдобавок, потайные туннели в главной кузне Арсенала ведут вниз в необычный зал глубоко под землей. Потолок в этом зале поддерживает круг колонн, выстроенных из черепов, которые скреплены цементом, как кирпичи; свод же сложен из берцовых костей, а стены – из остальных частей скелета. Предания Уходящих гласят, что это святилище строилось в течение столетий из останков Повелителей Судьбы. Сейчас этот зал используют для своих собраний четыре великих Повелителя, когда они собираются в Сигиле.

А над ними, в Арсенале, оружие Эли Кромлиха расходится как святая вода, вероятно потому, что олухи верят, что оно поглощают заклятья. Но лишь некоторое оружие обладает такой способностью, да и оно поглощает лишь одно заклятье в месяц – случайным образом. Поэтому никогда не знаешь, когда твоя алебарда проглотит пущенный в тебя *огненный шар*, а когда – позарез нужное заклятье *лечения серьезных ранений*.

Наконец, Уходящие играют в опасную игру с демонами. В Соленой Цитадели Стажи Судьбы принимают баатезу и танар'ри, втихую предоставляя каждой стороне оружие, солдат и информацию о другой. Уходящие – в том числе Эли Кромлих – хотят продлить или даже усилить разрушительную Войну Крови. До сих пор фракции удавалось сохранять равновесие, но нет сомнений, что это не понравится демонам, если они об этом узнают.

Хранители Праха

Они думают, что мертвы, но сами
наверняка держат палец
на пульсе Клетки.
-Редактор

Добрый вечер. Так значит ты согласен, что “жизнь“ – фальшивка? Это хорошо, ведь только теперь ты сможешь приступить к исследованию данной стадии смерти и двигаться далее – к следующей. Да, все стадии существования – это уровни смерти.

Что-то ты не слишком рад, что тебя приняли в наши ряды; это тоже хороший признак. Чтобы занять место среди нас, тебе придется потрудиться и забыть все свои страсти. Эмоции говорят только о том, что ты еще цепляешься за иллюзию “жизни“. Запомни: Без страсти, у тебя нет и боли. Очисти себя от всех страстей, и ты достигнешь финальной стадии смерти – ты станешь Истинно Мертвым. Это наша цель и она отнюдь не проста. Всегда будь спокоен. Познай ту стадию смерти, в который сейчас существуешь.

К сожалению, многие Мертвые не могут сразу смириться с таким существованием. Они тоскуют по Жизни, стремятся вернуться к ней. Как и мы, они знают, что вся наша Мультивселенная состоит из планов и мест, куда существа попадают после прожитой Жизни.

Да, это значит, что Истинная Жизнь проходит на неизвестных нам планах. Те Мертвые, которым не хватает терпения, "надеются", что достижение Истинной Смерти приведет их к возрождению в таинственной Мультивселенной Жизни, там, откуда мы произошли. Возможно, после достижения Истинной Смерти и можно вернуться к Жизни. Я не знаю. Зато я знаю, что нельзя достичь идеального состояния, полностью принять смерть до того, как надежда не будет оставлена позади – та самая надежда, что заставляет желать Жизни. Честно говоря, я сам не достиг пока этого идеала, ибо я чувствую скрытую иронию в этом глупом предположении.

Праймы, судя по всему, являются самыми невежественными существами в отношении понимания путей смерти. Мы называем их Невеждами; в конце концов, они до сих пор считают, что они живы. Планары, по крайней мере, понимают некоторые стадии смерти – хотя и называют их стадиями "жизни". Посмотри на Чувствующих, которые пытаются собрать кусочки Мультивселенной Жизни, глупо цепляясь за иллюзии. Будь у меня сострадание, я бы предложил им его, ведь они, без сомнения, самые несчастные существа во вселенной. Взять хотя бы Верящих в Первоисточник, которые разжигают в себе страсть к улучшению, к достижению своей великой цели. По крайней мере, они понимают, что мы все должны двигаться к идеальному состоянию, преодолевая все препятствия на пути. Но они хотят "двигаться" не в том направлении.

Просители полностью достигли одной из стадий смерти, но для них это – тупик. Они жаждут слиться со своим планом, в то время как должны были бы сконцентрироваться на том, чтобы стать Истинно Мертвым. Представителям тоже не повезло; они следуют за силами, выполняют поставленные этими божествами задачи, нисколько при этом не заботясь о собственной стадии смерти. Боги, как я считаю, являются самыми худшими существами. Они верят, что достигли конечной цели существования и, в результате, поощряют веру других в иллюзию "жизни".

Они жаждут жизни.....
в то время как каждый может попасть в объятия смерти...
воссоединиться с Истинно Мертвыми....
.....дааааааа.....

Хм? Ах, ты все еще здесь…

Да, Истинная Смерть. Ходячие мертвецы близки к ней. В действительности, нежить куда мертвей большинства из нас. Но ими все еще может руководить страсть. Будь я способен чувствовать, или рыдать, я бы обязательно сделал так, при мысли о сотнях вампиров, личей и привидений, столь яростно цепляющихся за иллюзию "жизни", в то время как они так близко подобрались к Истинной Смерти. И пока они будут держаться за эту иллюзию, она будет держаться за них, лишая их возможности когда-либо достичь конечной стадии существования. Самые примитивные ходячие мертвецы – обычные не думающие и ничего не ощущающие представители нежити – на мой взгляд, куда лучше; Но раз они не думают, они не знают, как близко они подобрались к идеалу. Впрочем, все ожившие мертвецы понимают природу существования в достаточной степени, чтобы понимать, что у нас есть на него право. Они не причинят нам вреда – в соответствии с принципами Пакта Мертвых, который позволяет им воспринимать любого Хранителя Праха как Мертвого собрата. Не наслаждайся своим пребыванием в наших рядах. А теперь я хотел бы остаться один.

- Скалл, Фактол Хранителей Праха

Краткая история Смерти

Хранители Праха – очень старая фракция, появившаяся даже раньше Безрадостных. В действительности, многие утверждают, что это – самая первая фракция, старая, как сама смерть. По крайней мере, одно известно точно: Не существует фактола, который был бы старее, чем Скалл, фактола, который бы правил дольше. Дело в том, что Скалл не просто фактол Мертвых, он – основатель данной фракции. Естественно, ни один

Хранитель никогда бы не заявил ни о чем подобном, ибо это походило бы на хвастовство, которое можно считать признаком эмоций. Мертвые, стоицизм которых уже давно стал притчей во всех языцах, могут показаться довольно скучными. Они редко говорят о чем-либо, кроме смерти, поэтому им никогда не придет в голову обсуждать “рождение” своей фракции. Нет даже смысла называть кого-либо из них “глупцом” – просто потому, что он не только не рассердится, но просто не обратит на это внимания. Любой нормальный рубака впадает в депрессию уже оттого, что много об этом думает.

Как это не странно звучит, но сами Мертвые, похоже, никогда не впадают в депрессию, по крайней мере, большая их часть. Хотя никто не назвал бы их “счастливыми”, Мертвые, по всей видимости, вполне удовлетворены текущим положением вещей. Без печали и радости, без злости и наслаждений, они существуют в странном равновесии.

И так было всегда, по крайней мере, на протяжении того периода, о котором можно судить из описывающих историю фракции книг. Никто, кроме, может быть, богов, не помнит того времени, когда Хранителей не существовало. Они всегда жили в мире с другими существами и большинством фракций. Сложно для кого-либо, настолько скучного, устраивать конфликты.

Впрочем, иногда бывает и такое, как случилось давным-давно, когда одна из высокопоставленных членов Общества Восприятия, Карилла Мавасиль, возжелала попробовать смерть в качестве “окончательного опыта”. Она отправилась к Убийцам Милосердия, которые ей помогли, но потом Мертвые отказались ее возвращать. В результате вполне могла начаться война, если бы Хранители Праха обратили бы внимание на то, что Чувствующие выкрали тело Кариллы из Морга, их штаб-квартиры в Сигиле. Естественно, у них нашлось бы, что сказать, если бы они знали, что ее собираются возродить. (*Мертвые не одобряют намеренную регрессию – Редактор*). Вместо этого, они, вздохнув, тихо покачали головами. И Карилла, со временем, все равно присоединилась к ним.

Не считая Чувствующих, большая часть фракций просто игнорирует их, ибо Мертвые почти ничего не делают. (*Впрочем, в последнее время, у них появился интерес к созданию проблем для Людей Богов в Зале Ораторов – Редактор*). Однако, несколько фракций все же восхищаются мрачной точкой зрения Мертвых. Безрадостным и Стражам Судьбы, по разным причинам, нравятся Хранители Праха. Члены Стражей Судьбы также видят смерть (хотя и другую) – окончательной целью Мультивселенной. Что же касается Безрадостных, то им импонирует отсутствие у Мертвых надежды.

Хранители Праха не могут утверждать, ни что им нравится какая-либо из других фракций, ни что им не нравится. Естественно, именующиеся более склонны испытывать эти эмоции, чем их высокопоставленные собратья, но, тем не менее, даже члены фракции высокого ранга, бывает, испытывают легкое сожаление или смущение при виде бессмысленной деятельности других фракций. Если бы они могли чувствовать неприязнь, то их основными врагами оказались бы Чувствующие, Люди Богов и Отмеченные – те, кто больше всего ценят свою жизнь. Обреченные, Гармониум и Анархисты также вряд ли снискали бы расположение Мертвых – потому, что они слишком многого хотят, слишком много работают и испытывают слишком сильные чувства. Убийцы Милосердия тоже вряд ли бы стали их союзниками: Хотя они и поддерживают смерть, их пониманию не доступно то, что они уже мертвы. Верхушка Хранителей не одобряет их страсть к правосудию и тот факт, что они ускоряют естественный процесс смерти. У Законников, Скрытых и Независимых есть потенциал, как говорят Мертвые; причем именно потому, что они ценят изучение вселенной. В конце концов, им откроется правда и они поймут, что они тоже Мертвые. У Атар и Хаотов прослеживаются определенные тенденции к безнадежности и мрачному отношению к жизни, но они все-таки чересчур увлечены своей

точкой зрения, чтобы это устраивало большую часть Хранителей Праха. Если бы у Мертвых была необходимость кем-либо восхищаться, они выбрали бы Безрадостных и Стражей Судьбы – все вместе они формируют что-то вроде триады обреченности.

Не стоит ожидать каких либо изменений в будущем – у Мертвых перемены редки. Они поддерживают свою стабильность потому, что слишком долго следуют за своим лидером, а также благодаря своей неагрессивной философии. Как гласит пословица, уверенным можно быть только в налогах и смерти; пока Обреченные собирают одно, Мертвые владеют тайной второго. Все либо умрут, либо могут умереть, поэтому каждый является потенциальным членом фракции.

Фактол Скалл

Лич, мужчина-волшебник
Фактол Хранителей Праха
Нейтрально-Злой

Сила 12
Интеллект 20
Ловкость 11
Мудрость 20
Телосложение Нет
Харизма 10
HP 98 (19 HD)
AC 0
THAC0 5

Экипировка: Мастер должен определять подробку магических предметов Скалла в зависимости от ситуации, так как у него были сотни лет для сбора самых разнообразных артефактов с различных планов бытия.
Заклинания/Уровень: 10/10/10/5/5/3/3/3/1
Особое: Учитывая его возрат, Скалл знает очень много заклинаний. Мастер должен выбрать те, которые на его взгляд подойдут лучше всего в той или иной ситуации. Фактол обладает большим количеством неживых - и проклятых живых - служителей, чем кто-либо может себе вообразить, включая фамильяра: танар'ри-глабрезу. Он обладает стандартными способностями члена фракции и лича; подробности, связанные с его статусом в качестве последнего, описаны ниже и на странице 57. Мастера так же могут использовать при необходимости другие способности личей. (*Они описаны в Книге Монстров и Руководство Ван Рихтена по Личам – Редактор*).

Каждый принадлежит Хранителям Праха,
просто не все это осознают.
- Фактол Скалл

Немногим известно, что Скалл в действительности – лич. Он проводит куда больше времени в штаб-квартире фракции на Плане Негативной Энергии, чем в Морге. Скалл почти никогда лично не является на советы – он вообще очень редко бывает в Сигиле. Чаще всего он отправляет свой образ, многократно замаскированный заклинаниями *изменения облика*, чтобы одурачить тех, кто может видеть иллюзии. Чаще всего он появляется в облике человека мужского пола, заставляя всех верить, что им он на самом

деле и является. На советах он предпочитает представать в виде простой черной робы с парящим над ней символом фракции. В какой бы форме он ни был, всегда говорит сухим монотонным голосом.

Ничего удивительного, что Скалл сохраняет свою истинную природу в относительной тайне. Дело в том, что Мертвые не склонны о нем говорить. Они принимают как данное тот факт, что он продвинулся далеко на пути к Истинной Смерти. И что с того, что кто-нибудь узнает правду? Непохоже, чтобы Скалл хотел кому-нибудь навредить. Да, конечно, он злой, но только в глазах тех, кто равняет добро с почитанием жизни. Хотя вполне очевидно, что у него свои цели, он не торопится их достигать – поэтому редко совершает злые поступки.

Городской Морг

Умри и дай умереть
- девиз фракции

Прилегающие к Моргу улицы, родной дом для отбросов Сигила, просто забиты дешевыми тавернами и пансионатами. Множество мелких бедняков зарабатывают себе на жизнь, принося трупы Мертвым. Эти Сборщики, как их еще называют, получают жалкие гроши за каждый доставленный труп; Несколько небольших групп постоянно обшаривает Улей и Канаву, где народ каждый день погибает пачками.

Морг находится между Переулком Черных Теней и Площадью Мусорщиков в мрачной части Улья. Окружающая местность благодаря этому воспринимается не иначе, как призрачная и пасмурная: что просто идеально для бесцветных Мертвых. Вызывающее эти эмоции сооружение выглядит как приземистый, угрожающий купол с группой беспорядочно прилепившихся к окружающим его склепам построек, лишенных окон. Шипастые черные арки, поднимаясь из центра, лучами расходятся в стороны. Хотя около двух с половиной сотен Хранителей запросто могут здесь жить в относительном комфорте, обычно Морг дает приют куда меньшему числу – от пятидесяти до полутора сотен – благодаря чему он является самой малонаселенной штаб-квартирой из всех, в которых живут члены фракций. Некоторые места часами могут оставаться пустынными. Впрочем, находящиеся в башне офисы фракции днем всегда заполнены под завязку, а общежития всегда полны спящих Мертвых ночью.

В Морге имеется несколько порталов – что является довольно важной особенностью – из-за того, что Мертвые подготавливают трупы (мумифицируют, бальзамируют и так далее) и доставляют их на кладбища на других Планах или отправляют на Элементальный План Огня для кремации. Если бы не Мертвые – в Сигиле уже не осталось бы места для живых!

Странники, явившиеся в Морг на похороны, в первую очередь замечают расположенный снаружи огромный монумент. За небольшую плату Хранители Праха готовы добавить имена погибших рубак в этот перечень мертвых.

Пройдя сквозь центральные ворота и поднявшись по лестнице, посетители попадают в Главный Зал. Обычно здесь принимают важных гостей и похоронные процессии. (*Сами тела, как правило, доставляют через небольшие ворота, находящиеся в задней части здания – Редактор*). Это до блеска вычищенное помещение используется исключительно для церемоний. Пять Мертвых стоят здесь на страже весь день (только два ночью), попутно являясь проводниками для любых посетителей, у которых есть какие-либо дела в здании.

Находясь в Морге, сложно не заметить бродящие по нему орды нежити. В то время как более могущественные представители этого рода обычно избегают появляться на публике, младшие мертвецы вроде скелетов и зомби служат фракции работниками. Именно благодаря им все здесь пропахло антисептиками – по всей видимости, Мертвым нравится чистота. Впрочем, никакое мытье не избавит ни от запаха пыли, которым за многие сотни лет пропитался Морг, ни от сопутствующих разложению ароматов.

Погребальные процессии движутся из Главного Зала через центральную палату (где Хранители Праха проводят свои собрания), чтобы увидеть отбывающего в Мемориальном Зале. После этого, обходя по периметру главный этаж, они переходят в одну из полудюжины внутренних палат. Прохлада поднимается от черных каменных плит, покрывающих полы тихих и темных комнат. Находящиеся здесь порталы ведут в несколько миров Основного Материального Плана и в места, находящиеся на нейтральных Внешних Планах: Аркадии, Механусе, Ахероне, Лимбо, Асгарде и Пандемониуме. Кроме стоящих в Главном Зале охранников, шесть Мертвых несут стражу в караульном помещении, которое находится в доступной только Хранителям части главного этажа. В находящейся здесь комнате записей хранится информация о произведенных погребениях и членах фракции. Совсем рядом – библиотека, в сотнях свитков и книг которой можно найти информацию, касающуюся нежити, философии смерти, похоронных обрядов, а также перечни захоронений и трактаты по некромантии. В дальних помещениях Морга (также доступных только для членов фракции) находятся кухня, столовая, гостиная и спальные комнаты, каждая из которых может вместить до двадцати Мертвых. Поднявшись вверх по правой лестнице можно достичь общежития и гостиных.

Большую часть работ Мертвые проводят в центральной части верхнего этажа. В одной из комнат они получают, инвентаризуют и сортируют тела – до того, как отослать их в находящиеся рядом палаты бальзамировщиков. Здесь же находятся две палаты, где Мертвые готовят тела к захоронению. (*В одну из них можно попасть через портал, находящийся в Тюрьме; Убийцы Милосердия присылают мертвых узников прямо в Морг – Редактор*). Несколько специальных внутренних помещений, находящихся на этом этаже, скрывают порталы на Верхние и Нижние Планы. В одном из крыльев здания разместилась палата совета, где секретарь фактола проводит совещания. Стены там покрыты темными панелями, среди которых висит массивный символ фракции Мертвых, отлитый из меди.

Расположенный там огромный стол из красного дерева снабжен спрятанным рычагом, который открывает люк, ведущий в комнату записей фракции. Помимо прочего, в этом же крыле находится арсенал фракции, в котором запросто могут вооружиться около сотни Хранителей Праха. (*Кроме того, в катакомбах под Моргом находятся тайные арсеналы, усиленно охраняемые нежитью. Там же находится дорога к некрополю и склепам, которые Мертвые устроили под Клеткой. Говорят, что в катакомбах Морга скрываются бесчисленные порталы, ведущие во владения богов смерти - Редактор*). В прилегающем к арсеналу помещении находится офис секретаря Треванта. Это роскошно обставленная комната убранством напоминает гроб. Отполированное красное дерево подчеркивается бронзовой мебелью и драпировками из мягких бардовых тканей. Весь день Комосэл Тревант – личный секретарь и правая рука Скалла работает здесь в обществе двух элитных телохранителей. Он ведет повседневные дела фракции и улаживает в различные проблемы, возникающие в Сигиле, освобождая Скаллу время для стратегических планов и совещаний.

Комосэл Тревант

Мужчина-человек с планов

Маг 12-ого уровня, Хранителеь Праха (фактор)
Нейтрально-Злой

Сила 11
Интеллект 18
Ловкость 15
Мудрость 17
Телосложение 14
Харизма 16
HP 39
AC 2
THAC0 17

Экипировка: Браслеты защиты (AC 2), кольцо обращения заклинаний, палочка магических снарядов, 10 бусин силы.
Заклинания/Уровень: 4/4/4/4/4/1
Особое: В магической книге Треванта находится большая часть заклинаний школ Гаданий и Некромантии, плюс Зачарований и Изменений. Он избегает Иллюзий и Оглашений, и обладает стандартными способностями мага и члена фракции.

Тревант – серьезный и весьма ученый маг среднего возраста, который обычно одевается в робу, сшитую из черного бархата и бардового шелка. В то время как большая часть Мертвых действует хладнокровно и отрешенно, Тревант довольно харизматичен – по крайней мере, внешне. На самом деле, он холоден и тверд. У Скалла уже долгие столетия не было такого надежного помощника. Тревант знает, что его патрон – лич, и сам с нетерпением ждет того дня, когда фактол переведет его на следующую степень смерти. На самом деле, он, пожалуй, испытывает нечто вроде страсти к достижению этой цели. Скалл активно использует его административные навыки; это дает фактолу время для размышлений о своей текущей стадии смерти. Тревант не возражает против такого положения вещей – он просто принимает все как есть. Хотя он хочет, в конце концов, достичь Истинной Смерти, он считает, что управление фракцией – предначертанная судьбой часть данной стадии его существования. В том случае, если Скалл когда-нибудь оступится (что маловероятно), этот Посвященный Первого Круга имеет неплохие шансы занять его место. Он всегда справедлив в отношениях с Хранителями Праха и жесток с врагами фракции. (*Тревант считает, что тот, кто перешел дорогу Мертвым, достиг конца своей текущей стадии смерти, и всем будет только лучше, если ему помогут перейти к следующей – Редактор*).

Рядом с офисом, принадлежащим Треванту, находится офис фактола. В помещении доминирует стол – огромный блок из похожего на мрамор материала, пронизанный, словно венами, прожилками красного цвета. Более того, они пульсируют, словно перегоняя кровь, что только усиливает сходство. Вдоль стен тянутся полки с разложенными на них произведениями искусства, пузырьками и свитками. Здесь же спрятаны сейфы, в которых хранятся редкие артефакты. Впрочем, сам Скалл бывает здесь редко, предпочитая проводить свое время в цитадели фракции, расположенной на Плане Негативной Энергии. В восточной части помещения спрятан ведущий туда портал. Когда фактола нет в офисе, стражу несут пол дюжины зомби. Ночью, после того, как Тревант отправляется спать, *символ страха* охраняет вход во все офисы. Впрочем, только потому,

что секретарь ушел, в комнате темно и зомби находятся здесь не стоит считать, что Скалла в ней нет.

Одной из отличительных особенностей Верхнего этажа Морга является огромное помещение, находящееся прямо под куполом здания. С окружающих его по периметру узких галерей открываются ведущие на Элементальные Планы порталы. В находящихся на этом же этаже аскетически обставленных комнатах, служащих квартирой фактолу, хранятся кое-какие принадлежащие ему вещи. Хотя ему и не требуется сон, здесь для вида поставлена кровать. Судя по всему, непрошеным посетителям не так просто сюда попасть: дверь запечатана *магическим замком* и *символом страха*, окна заблокированы заклинаниями *стены силы* и *символа безнадежности*, а стены и пол обработаны особым раствором, препятствующим проникновению фазовых и эфирных существ. К тому же, фамильяр фактола – глабрезу – обычно находится здесь. Напротив находится лаборатория, в которой работают чародеи Мертвых. Там хранятся разнообразные алхимические инструменты и богатый запас ингредиентов. Проникшему в лабораторию любопытному страннику в любое время гарантирована встреча с парой-тройкой магов и несколькими зомби, стоящими на страже. Посреди одной из стен находящегося рядом караульного помещения сияет дверной провал – это постоянный портал в город Хаос, находящийся на Внешних Землях (Саох, Оасх, Хоас и т.п.). (*Как правило, он используется по приказу фактола для того, чтобы тайно вывозить из города людей – Редактор*). Охраняющие его шесть Мертвых следят за тем, чтобы никто, кроме членов фракции не смог им воспользоваться. На этом же этаже находится и небольшое святилище, где жрецы Мертвых приходят вознести молитвы богам Смерти. Высокий черный алтарь стоит в центре помещения, стены задрапированы черно-красной тканью, а по углам дымятся жаровни. Богослужения проводятся здесь круглосуточно. Верховная жрица Мертвых, Ориди Малефин, проводит здесь все свободное от погребений время.

Ориди Малефин

Женщина-тифлинг с планов,
Священник Смерти 18-ого уровня, Хранитель Праха (фактор)
Истинно-Нейтральная

Сила 15
Интеллект 16
Ловкость 11
Мудрость 18
Телосложение 16
Харизма 13
HP 72
AC 5
THAC0 10

Экипировка: Кольцо хамелеона, жемчужина мудрости, посох змеи, филактерия долгих лет, пояс силы огненного гиганта, кольчуга
Заклинания/Уровень: l0/10/9/9/6/4/2
Особое: Ориди получает заклинания жрецов из всех сфер и обладает стандартными способностями тифлинга, священника и члена фракции.

У смуглокожего тифлинга Ориди имеется лишний глаз в центре лба и длинный чешуйчатый хвост. На ее изможденном лице заметны признаки старости, но с виду не

скажешь, что она живет уже больше двухсот лет. Возможно, когда-то она поклонялась одному из божеств Смерти, но уже давно стала просто каналом для силы, которую они представляют. Из всех Хранителей Праха, которых можно встретить вне Плана Негативной Энергии, она ближе всех подошла к Истинной Смерти.

Члены фракции обычно видят Верховную Жрицу, когда она проводит регулярные ритуалы или просто прогуливается по коридорам Морга. Выглядит она еще более мертвой, чем большая часть сопровождающей ее нежити. Если кто-либо умудрится привлечь ее внимание – на что способен только Хранитель – Ориди может поделиться своими соображениями о некромантии, методах погребения и о природе смерти. Благодаря своей *филактерии долгожития*, она уже долгие десятилетия существует в текущей стадии смерти – ибо чувствует, что она последняя перед Истинной Смертью. Она признает, что достигнет своей финальной цели не раньше чем через десять-пятнадцать лет. Мертвый, который испытывает кризис веры, обычно ищет совета Ориди. Естественно, она часто не обращает на беднягу никакого внимания. Но с другой стороны, Ориди может и потратить время, чтобы ответить на его вопросы, медленно произнося слова странным голосом, напоминающим стоны холодного ветра. Общение с Ориди хотя и вызывает дрожь, но помогает Хранителю глубже понять путь Мертвых.

Убежища фракции

Мавзолеи, катакомбы и кладбища рассматриваются Хранителями как безопасные убежища. Мертвые могут пройти туда, совершенно не опасаясь охраняющей эти места нежити, которая обязательно атакует всех остальных. Многие члены фракции постоянно собираются в тавернах, подобных Белому Гробу или Пятнистой Крысе, где они подписывают Договоры с теми, кому отчаянно нужны деньги: Мертвые платят за право владения телом Скованного – после того, как тот умрет.

В рядах фракции

Жизнь среди Мертвых – интересная фраза, не так ли? Хотя Хранители Праха постоянно слышат разные смешные прозвища своей фракции, их не интересует, как их называют. В конце концов, у них же нет эмоций. Поэтому они не возражают, когда их называют Мертвыми, Пыльными или даже Мусорщиками (последние два прозвища, впрочем, используются редко и только там, где их не может услышать Хранитель). Впрочем, по Клетке ходят слухи, что некий Невежда, прибывший с Прайма, решил, что называть их “Пыльными Кроликами” будет необычайно остроумно. Свою ошибку он поняла уже следующим утром – проснувшись в обществе зомби. (*Поговаривают, что у зомби были заячьи уши, но мало кто верит, что Мертвые способны так пошутить – Редактор*).

Отыгрыш Мертвого

Что делать среди Мертвых? Зависит от расы, профессии и наклонностей персонажа. Ведь не смотря на все различия, Хранители держатся вместе. Все они ищут знания и уважают смерть. Долгие споры здесь – редкость. Кроме одного. Дело в том, что некоторые Мертвые надеются вернуться к Жизни. Они согласны с основой философии фракции – Все существуют в Мультивселенной Смерти, в то время как Жизнь существует

только в другой, никому неизвестной Вселенной. Они стремятся достичь Истинной Смерти только по одной причине – потому, что потом будет награда: Жизнь. Остальные члены фракции считают, что это все глупость. Возврат к Жизни вполне может когда-нибудь произойти. И даже, если нет, то кого это волнует?

Раса: Большая часть Мертвых – люди. Многие фракции утверждают, что это объясняется в основном тем, что только люди настолько глупы, чтобы последовать за Хранителями, но это не объясняет того факта, что представители остальных рас среди членов фракции находятся в меньшинстве. Похоже, что у тех, кто недолго живет, больше причин симпатизировать философии Хранителей; они видят смерть чаще, чем остальные, поэтому чувствуют себя ближе к ней. Большая часть других рас слишком привязана к жизни, чтобы стремиться к Смерти.

Класс: Чаще всего во фракцию вступают волшебники, являющиеся наиболее склонными к самоанализу, и жрецы Богов Смерти. Тем не менее, последние сталкиваются с кое-какими проблемами. Религиозное поклонение требует эмоций и страсти, а продвинуться во фракции, не отринув все страсти, нельзя. Жрецы (как и Ориди) постепенно забывают о своих патронах и начинают поклоняться Смерти, как силе. Плуты и воины редко вступают во фракцию. В основном это объясняется тем, что они слишком привычны к эмоциям. Воины фракции редко достигают высокого Ранга, и в большинстве своем служат охранниками. Хотя Мертвые воры теряют страсть к воровству, их мастерство в этой области вне всяких сомнений. Крайне редко встречаются барды – они обычно исполняют погребальные песни на похоронах.

Хотя многие считают, что друиды не могут в силу своих убеждений стать Мертвыми, их на удивление много во фракции. Дело в том, что друиды почитают природу и видят, что смерть является естественным продолжением жизни. Жизнь – это движение к смерти, ведь так? Как только друид начинает воспринимать вещи в таком свете, он готов признать, что вся “жизнь” – это стадия смерти.

Мировоззрение: Друидам взгляды Мертвых близки еще и потому, что они не стремятся к добру или злу, порядку или хаосу. Нейтральную позицию занимает большинство членов фракции. На самом деле, чем дольше кто-то является Хранителем Праха, тем больше изменяется его натура в сторону истинного равновесия. Кроме того, только тот, кто соблюдает полный нейтралитет, способен достичь Истинной Смерти. Склонные к хаосу личности могут стать членами фракции, но любая группа, сконцентрированная на понятии “мы” (вроде ”все мы мертвы”) не сможет их долго удерживать. Стремление к смерти не привлекает и тех, кто склоняется к добру. Впрочем, бывают и добрые, и хаотичные Мертвые. Склоняющийся к хаосу Хранитель считает, что каждый должен найти свой путь к Смерти. А мысль о том, что все мертвы, не вступает в конфликт с убеждениями доброго персонажа. Упорядоченные взгляды фракции на Мультивселенную привлекают и тех, кто почитает закон, а отсутствие почтения к “жизни” – приманка для злых персонажей. Хранители из лучших побуждений желают своим собратьям поскорее достичь Истинной Смерти, но в то же время считается, что надежда на то, что кто-то умрет – это зло. Попробуй разберись.

Членство во Фракции

Большая часть Хранителей – обычные именующиеся, ребята, которые вступили во фракцию, торжественно поклявшись перед свидетелями служить фракции и заявив, что они осознают и принимают то, что они, как и все в Мультивселенной, оставили Жизнь позади. Они пытаются избавиться от эмоций и в разной степени достигают успеха. Впрочем, большая их часть никогда не достигнет Истинной Смерти. Они обычно работают Сборщиками и помощниками в Морге. Те, кто способны достичь большего,

становятся фактотумами, которых собратья по фракции называют Посвященными. Фактотумы самого низкого ранга – Посвященные Пятого Круга. Они служат охранниками, выполняют задания, сопровождают посетителей и похоронные церемонии. Становясь Посвященными, фактотумы устаивают собственные похороны, отрекаясь от мирского имущества и прощаясь с семьей и друзьями. Хорошо проявившие себя фактотумы (и обладающие, как минимум 4-ым уровнем) получают еще одно посвящение и достигают Четвертого Круга – а потом еще одно, сразу до Первого. Мало что известно о секретных ритуалах и церемониях, которыми сопровождается посвящение. Первый Круг составляют фактол и факторы, которые возвысились сразу после Четвертого круга. А где же Второй и Третий, спросите Вы? Никому неизвестно, даже самим посвященным. (*Кроме, может быть, тех, кто достиг Первого Круга – Редактор).*

Ходящие вокруг Морга слухи говорят о том, что Третий Круг состоит из нежити вроде привидений и призраков, а личи, вампиры и спектры составляют Второй. Одно известно точно – ни одно живое существо никогда эту истину не познает.

Способности фракции

Даже именующиеся пользуются выгодами, которые дает Пакт Мертвых, не позволяющий ходячим мертвецам причинять вред Хранителям Праха. 50% вероятность окончательной смерти при использовании заклинаний оживления также затрагивает всех членов фракции. Достигшие Четвертого Круга фактотумы узнают опасную тайну: Пакт Мертвых позволяет Хранителям Праха командовать нежитью. Посвященные Четвертого круга могут отдавать нежити команды на уровне жреца первого уровня – по мере того, как растет их уровень, увеличивается и сила данного умения. Жрецы, достигшие этого Круга, получают положительный модификатор +4 ко всем броскам, связанным с управлением нежитью.

Кроме того, посвященные Четвертого Круга, которые выполняют задание фракции, могут получить в свое распоряжение группу нежити – суммарный Хит Дайс которой не должен превышать удвоенный уровень персонажа. Естественно, нужно убедить лидеров фракции в том, что без подобной поддержки не обойтись, успешно командовать этой группой и, в конце концов, вознаградить ее за труды. Впрочем, умный Хранитель не станет этим злоупотреблять, ибо этим запросто можно вызвать гнев горожан, который обрушится на фракцию, если они увидят толпы марширующих по улицам зомби. Устроивший это безобразие Мертвый, скорее всего, будет наказан и пополнит собой ряды ходящих мертвецов.

Слухи

У Мертвых нет никаких планов на будущее. Да и не было никогда. Можно побиться об заклад, что они будут выполнять свои обязанности в Морге и будут пытаться достичь Истинной Смерти. И будут продолжать свое существование. Единственный заслуживающий внимания слух касается “Великого Плана Скалла”. Говорят, что он хочет заставить всех и повсюду принять образ мышления Мертвых. По всей видимости, он открыл, что для того, чтобы хоть кто-то достиг Истинной Смерти, ее должны достичь все – что не так просто для тех, кто считает, что он жив. Как проще всего убедить кого-то в том, он уже умер? Убить его. Поэтому, говорят, будто Скалл планомерно собирает тела в цитадели Мертвых на Плане Негативной Энергии: Тысячи трупов, только ждут подходящего случая, чтобы вернуться на службу фракции. Предположительно, там

собраны тела всех когда-либо существовавших Хранителей (кроме тех, кто был *дезинтегрирован* или уже стал ходячим мертвецом).

Истина Мастера

Мертвые столкнулись с недугом, который называется Апатией. Конечно же, они пытаются отринуть свои страсти, но у некоторых из них это получается слишком хорошо. Они подавляют их до такой степени, что их перестают беспокоить даже самые основные потребности, подобные принятию пищи. Некоторые Хранители Праха называют этот состояние Ложной Смертью, так как подобная отрешенность напоминает поздние стадии смерти, и бедолага перестает совершенствоваться. Фактически, он заходит в тупик, и теряет возможность обрести Истинную Смерть.

Некоторые из больных смогли вернуться к жизни после разговора с Высокой Жрицей Ориди, к примеру, но другие впали в отчаяние и присоединились к Безрадостным. Многие просто умерли. Очевидно, что это привело их не к Истинной Смерти, а к обычной смене декораций.

Еще одна частичка истины связана с Фактором Скаллом. Даже Посвященным известно о том, что он одним прикосновением может оживлять мертвых в качестве зомби и скелетов. Но он так же может создавать нежить, обладающую собственной волей, подобно умертвиям, но для этого необходимо провести церемонию, известную только ему. Фактол использует эту тайную способность лича для того, чтобы создавать членов Третьего Круга. Он приглашает многообещающих Посвященных Четвертого Круга на личную беседу, посвященную "их продвижению". После церемонии члены Третьего Круга продолжают обретать все новую и новую мощь, подобно тому, как обычный рубака получает опыт и силу. Скалл приказывает им скрывать свою истинную природу и положение. И потому тот, кто кажется обычным Хранителем Праха (интересная игра слов) Четвертого Круга может оказаться одним из бродячих мертвецов! За пределами Первого Круга никому не известна их истинная природа.

Обреченные

На прошлой неделе мне исполнилось 57 лет, хотя, признаю, я выгляжу старше. В конце концов, я сделал столько всего, что хватило бы на две жизни. Однако я рад тому, что меч так же крепко держится в моей руке, как и раньше, а удар лишь немного менее стремителен, и моя спина так же сильна и пряма - что бы ни рисовал в своем блокноте этот пень с Основного Материального. Борода и усы ему удались, но, рисуя волосы, он забыл мой хвост и резинку из шкуры корнугона.

Но я вообще-то не о моей внешности собирался говорить. У меня есть планы относительно Города Дверей. Так что не дай той истине, которую я тебе расскажу, просочиться наружу, и мне не придется потом тебя разыскивать. Уговор?

Вот уже год как я в Сигиле. Но я быстро докапываюсь до сути вещей, и уже вскоре после того, как я появился здесь, я понял, что Обреченным нужен фактол. Ну, у них он, правда, уже был. Эмма Оакрайт ее звали - карлица с чересчур длинными зубами. Я добился беседы с ней, поделился некоторыми вещами, которые ей, по моему мнению, следовало узнать, и упомянул о том, что ей стоило назначить меня своим преемником, когда она уйдет - то есть на следующей неделе. Что она и сделала.

Вот так я стал фактолом. Мое благородное происхождение осталось при мне, поэтому олухи зовут меня "герцог", и я ничуть не возражаю - это напоминает мне о моих корнях наТориле. Конечно, некоторым Стяжателям пришлось не по нраву то, что я принял присягу

фактола сразу после того, как вступил во фракцию. Но они не смогли мне помешать; это еще никому не удавалось. Я всегда добиваюсь своего. Еще не встречал олуха, который был бы равен мне силами. Хотя, признаюсь, некоторое время назад я познакомился с Элисон Найлесией, юным фактолом Милосердных Убийц. Насчет нее я до сих пор не уверен.

Эрин "Темное Пламя" Монтгомери мне также интересна. Она красива, это да, но мне до этого нет дела. Она сильна, настолько, что с этим приходится считаться - и так же богата. Ее чертовы Чувствующие завладели почти что всей Клеткой, но у меня есть мысли и по этому поводу. Раз уж мы, Обреченные, заведуем налогами, то пора, мне кажется, сделать ставку немного более...честной. Самое чудесное в том, что это так же легко, как быть облапошенным на Великом Базаре. В наших архивах найдется достаточно грязи на кого угодно: один просроченный платеж, одна неверная декларация - и они у меня в руках.

Не подумай, что я просто гремлю шкатулкой - у фракции давняя традиция добиваться всего, что ей потребуется посредством маленьких аккуратных лазеек.

Нет секрета в том, как мы вышвырнули на улицу колледж за неуплаченную ренту - так Архив стал нашей штаб-квартирой.

Эти пни скулили что-то про то, что мы подправили дату платежа, но это к теме не относится.

Они называют Обреченных "Стяжателями" и "Бессердечными". Что ж, я взял, и моя фракция аплодировала. Те, кто хныкал, получили выговор с внушением - и были оштрафованы. Терпеть не могу нытиков, и пусть меня повесят, если я начну нянчиться с кем-нибудь из фракции.

Я просто-напросто точно знаю, чего я хочу - поэтому все, что я делаю, кажется безвольной толпе чем-то особенным. Если ты знаешь, чего ты хочешь, и не жалеешь сил, чтобы этого добиться - Мультивселенная будет твоей.

Я это знаю, а теперь знаешь и ты. Так что иди и помни: все будет твоим, стоит только попросить...вернее, потребовать.

- фактол Рован Дарквуд

"Вам повезло, олухи – хотел бы я иметь
возможность слушать себя весь день".
– Герцог Дарквуд,
обращаясь к Залу Ораторов.

Без сердца в Сигиле

Спросите у жителя Сигила, что бы он предпочел - помериться силой с марилитом или услышать, как к нему в дверь стучит Обреченный. Девять олухов из десяти выберут демона. Скованные относятся к ним со смесью страха, ненависти и уважения. И, согласно фундаментальному Правилу Трех, на то есть три причины:

Во-первых, и это главная причина – настороженность вызывает философия фракции: бери что сможешь, и к демонам остальное. Обреченные судьбой верят, что для того чтобы завоевать мультивселенную, нужно всего лишь знать, чего ты хочешь, догадаться, как это заполучить и быть достаточно сильным, чтобы удержать. Члены фракции могут о себе позаботиться. Большинство горожан не только уважают их за такую самодостаточность, но и побаиваются. Ни один пень не может быть уверенным в том, какими опасными знаниями и мощными способностями владеет Стяжатель.

Вторая и третья причины такого отношения происходят из роли Обреченных в работе сигильских властей. Фракция заправляет в Архиве, административном центре Сигила. Сюда приходят люди для того, чтобы зарегистрировать (или отыскать в архиве) рождение, смерть, долги, платежи – не бесплатно, разумеется. Также Обреченные собирают в Клетке налоги, часто чересчур усердно, по мнению обычных горожан. Налогами, само собой, облагается все – недвижимость, доходы, товары, заведения, архитектурные уродства (в Зале Ораторов идут непрекращающиеся споры по поводу того,

что считать последним в Сигиле) и даже толпы (особенно множество бедняков, живущих в Улье и не имеющих возможности заплатить – вот и думай). Такая работа приносит фракции уважение, основанное на страхе – обычно ни один олух не осмеливается перечить Стяжателю, чтобы не оказалось, что он задолжал 50000 золотых "в счет прочих налогов" – но многие за это фракцию ненавидят.

"Забирай свои налоги, Стяжатель – достоинство тебе у меня не отнять!"
-ткач Серлибон

Стяжатели уже давно в Сигиле; в Городе Дверей всегда была нужда в сборщиках налогов и хранителях архивов. Но до того как на сцену вышел герцог и перевернул все с ног на голову, фракция предпочитала не высовываться. Стяжатели манипулировали остальными исподтишка, опираясь на свои источники информации и право устанавливать налоги, чтобы заполучить желаемое. И в то время как численность остальных фракций менялась, количество Обреченных оставалось более или менее постоянным: около 34000 членов. Вот почти все, что известно об истории фракции, хотя ходят слухи о том, что остальное нацарапано в *"Тайной истории Сигила"*. Хранимые и дополняемые каждым фактолом с самого рождения фракции, эти таинственные тома содержат записанные в мельчайших деталях тайны и факты, которые когда-либо стали известны Стяжателям. Часто истина кажется обычным именующимся не имеющей значения, но для кротов (шишек, занимающихся сбором и анализом информации) бесполезных знаний не бывает – любые знания могут пригодиться в свое время.

Герцог Дарквуд пробыл фактолом меньше года, но уже заразил своим хамским и заносчивым поведением множество Стяжателей. В каждом из шести районов Сигила он открыл конторы по сбору налогов, которые служат базами для сборщиков, а также постановил собирать налоги не один раз в месяц, а два. И хотя налогов теперь собирают в два раза меньше обычного, плату за свои услуги Обреченные берут ту же – вот и получается, что звенелок им течет вдвое больше. Остальные фракции тоже внимательно следят за ставками налогов, и серьезное повышение придется сперва пропихнуть в Зале Ораторов. Впрочем, Законники и так получают жалоб на Обреченных сверх меры, однако герцог считает необходимым побольше разузнать о жалобщиках. В его распоряжении около двух дюжин шишек, занимающих положение факторов, которым он доверяет но, кроме Обреченных все зовут их *кротами*. Большую их часть знает только сам герцог, что обычно нервирует пней в Клетке – олух, с которым ты делишься слухами, запросто может оказаться кротом. Кроты, как правило, рыщут по улицам Клетки и подвалам Зала Записей с целью отыскать информацию, которая поможет их фактолу запугать или подкупить противников.

Впрочем, один из них – чересчур яркая личность, чтобы оставаться в тени: Зиппорас, астральная дева. Он впал в немилость небес около столетия назад, и с тех самых пор состоит в рядах Обреченных. Он и впрямь колоритный персонаж, и часто можно видеть, как он бродит по Клетке, выспрашивая всякую всячину у встречных рубак, но ничего не рассказывая в ответ. Его грубоватый шарм и чрезвычайно высокое обаяние (19) немало способствуют успеху, особенно если он имеет дело с женщинами.

"Достоинство? Ммм..."
– Стяжатель, придумавший новый налог

Дарквуд знает, на кого он может рассчитывать: Обреченные неплохо ладят с Независимой Лигой, потому как "Не суй нос в мои дела" Независимых хорошо рифмуется

с "Каждый олух сам за себя" Стяжателей. Эти две фракции довольно тесно взаимодействуют, но на чисто денежной основе: именующийся одной, к примеру, может наняться выполнять задания для другой. Герцог недавно узнал, что Твердолобые втихую ведут охоту на Независимых, и сейчас пытается измыслить какой-нибудь способ им помочь – если, конечно, у них будет что предложить взамен.

Но если все же дело дойдет до войны, то Гармониум и Милосердные Убийцы вместе выступят против Стяжателей. Хотя членам Красной Смерти и по душе заявления Стяжателей о том, что каждый пень сам должен отвечать за свои действия, а не ныть о какой-то там справедливости, они не могут закрыть глаза на их неверие в закон и правосудие.

У Стяжателей есть несколько таверн и надежных хат, которые могут служить убежищем членам фракции, среди них "Слеза Баргеста", "Железное сердце" и "Руки Хештера". Все три находятся в чистом Районе Клерков, и в каждой есть хорошо охраняемый подвал, куда не пускают никого, кроме членов фракции и тех, за кого поручатся по крайней мере трое Обреченных.

Фактол Рован Дарквуд

Мужчина-человек с Основного Материального Плана
Следопыт 19-ого уровня/ Жрец Хеймдалля 20-ого уровня
Обреченный (фактол)
Хаотично-добрый

Сила 20
Интеллект 17
Ловкость 17
Мудрость 20
Телосложение 20
Харизма 18
HP 104
AC -3
THAC0 2

Экипировка: *меч +2, убийца гигантов*; *кольцо защиты +5*(не действует с броней); *кольцо телепортации; splint mail +3; переносная дыра*; красный *камень иоун* (дыхания водой); *брошь защиты*; зелья *контроля гиганта холмов* и *роста*
Заклинаний/Уровень: 11/11/10/11/7/5/2
Особое: Дарквуд неуязвим для следующих заклинаний: *вызов страха, очарование существа, команда, забывчивость, друзья, удержание существа, гипноз, луч ослабления и ужас.* Он имеет доступ к следующим жреческим сферам: Общей, Сражений, Гаданий, Охраны, Защиты, Вызываний и Солнца. Его сила дает ему возможность видеть на 100 ярдов днем и ночью и слышать любой звук в 500 ярдах. Вдобавок к обычным способностям следопыта, он может завоевывать доверие животных с отрицательным модификатором -6 к спас-броску, а также прятаться в тени и неслышно перемещаться с вероятностью 95% (в кожаной или более легкой броне, вдвое меньше, если не в лесу). Расовый враг Дарквуда – гиганты. Кроме того, он обладает обычными способностями члена фракции.

На тех, кто видит главу Обреченных впервые, он обычно производит более сильное впечатление, чем они ожидали. Герцог шести футов четырех дюймов ростом, жилист и мускулист, быстр, как адский кот, и так же никогда не поворачивается спиной. Его загорелые и задубевшие лицо и руки усыпаны старыми шрамами – память на всю жизнь от встречи с лейтенантом бааторских Повелителей Девяти. Одна из ран на лице была чересчур глубока и оставила его слепым на один глаз.

Будучи третьим сыном дворянина на Оэрте *(герцог предпочитает говорить, что родился на Ториле – Редактор)*, он вряд ли мог рассчитывать на получение наследства, и избрал стезю приключенца – стал следопытом и много путешествовал по родному миру, и в конце концов осел на одном месте и женился. Жену его звали Мерилин, и она родила ему двух сыновей: Рори и Рейля. Казалось, что дальнейшая его жизнь пойдет по накатанной колее, но в дело вмешалась потрепанная колода карт, которую проезжий менестрель оставил у Дарквуда в доме.

Не зная, что карты магические, он дал их своим детям поиграть. К несчастью, они вызвали демона – корнугона по имени Амаггель, который заявил, что они отныне – его рабы. Дарквуд заключил с Амаггелем сделку; Они должны были сыграть одну партию – если побеждает Дарквуд, его дети свободны, если демон – Дарквуд добровольно отправляется на Баатор. Баатезу, разумеется, сжульничал, но Дарквуду тоже удался трюк, благодаря которому он выиграл партию с преимуществом в одно очко. Амаггель, разумеется, понял, что его обманули. Хоть он и был в бешенстве, ему пришлось выполнить обещание: он освободил Рори и Рейля, но телепортировал Дарквуда на Баатор, где его ожидала целая вечность невообразимых мучений. Однако ни проведенные в аду десять лет, ни кнуты с шипами не смогли лишить Герцога желания жить. Амаггель со временем проникся уважением к его несокрушимому духу и освободил герцога. Израненный и почти что сломленный, он сумел выбраться с Баатора обратно на Оэрт – но лишь затем, чтобы узнать, что его жена вышла замуж за другого, а сыновья выросли. Не видя смысла оставаться там, он вернулся на планы и стал жрецом Хеймдалля, залечив, в конце концов, телесные и духовные раны, но не избавившись от шрамов прошлого.

Около года назад он решил поселиться в Городе Дверей. За это время он не только присоединился к Стяжателям, но и стал их фактолом *(некоторые правда говорят, что тут не обошлось без темных дел – Редактор)*. Герцог Дарквуд является иллюстрацией к выражению "сделал себя сам" – от домотканой одежды до резкого, не терпящего возражений тона выступлений в Зале Ораторов. Может, он и не обладает очарованием и даром убеждать в той же мере, что и его немезида, фактол Чувствующих, Эрин Монтгомери, но зато он упорен, как гористо с добычей в зубах. Когда он поднимается на трибуну Зала Ораторов, по воздуху обычно разносится вялый ропот. Дарквуд не дурак и знает, как его личность действует на нервы остальным. Он даже гордится своей грубой мощью и не тратит времени на общественно-политические тонкости, в противовес другим фактолам. Он добивается того, чего хочет, когда хочет и как хочет. А хочет он завоевать Клетку.

Архив

Много столетий назад закрытый за задержку уплаты налога ровно на одну неделю, Колледж Академических Искусств Бигби был превращен в Архив. Он занимает целый квартал и шесть зданий. Седьмое – библиотеку – Стяжатели продали за хорошую сумму, которой с лихвой хватило на ремонт остальных. Разумеется, Обреченные знали цену вещам и продали только *здание*, оставив себе свитки, книги и остальное содержимое. Эти материалы были спрятаны в подземных хранилищах и послужили основой для нового исследовательского проекта – *Тайной истории Сигила*. В течение столетий фактолы

Обреченных собирали редкие и ценные книги в потайных хранилищах. На данный момент подземная часть Архива занимает столько же, сколько и наземная – и некоторым зданиям грозит обрушение из-за неумелого рытья и неукрепленных тоннелей.

Оставшиеся 6 зданий во времена колледжа были столовой, двумя студенческими общежитиями, преподавательским общежитием, огромным лекционным залом и домом культуры. Они по большей части сохранили свои функции. К примеру, столовая теперь называется Залом Фракции, и в ней члены Стяжателей могут поесть или даже переночевать за скромную плату. Олухи, у которых не хватает звенелок, могут отработать свой ужин или ночлег – но им придется условиться об этом заранее.

Одно из студенческих общежитий вмещает "армию" Обреченных. Герцог увеличил количество членов фракции, живущих здесь, до 2500. По-видимому, они нужны для того, чтобы носить книги и копать туннели, но многие подозревают что-нибудь менее безобидное.

Второе студенческое и преподавательское общежития стали архивами поменьше. Один – Архив Собственности, где можно узнать владельцев всего в Сигиле – если не лень смотреть. Разумеется, нужную папку сперва придется *найти*, а это не так-то просто, и Стяжатели дорого за это берут (и, разумеется, запоминают того, кто попросил об этом). А Архив Переписей пытается отслеживать изменения населения в Сигиле. Обреченные успевают записывать родившихся, но вот с умершими хуже – в основном потому, что Собиратели Праха не всегда удосуживаются сообщать имена найденных ими покойников. Это обстоятельство доводит эти две фракции чуть ли не до войны.

Пятиэтажный дом культуры, переименованный в Академию Самосовершенствования имени Рована, является местом, где происходят соревнования за служебное положение в рядах Стяжателей. Дважды в неделю в аудиториях на первом этаже проходят состязания в боевых искусствах, магии, смекалке или каких-нибудь других качествах. Если именующийся хочет продвинуться вверх в иерархии, он находит фактотума, который делает то, что он хотел бы делать, и бросает ему вызов**.** *(Некоторые именующиеся предпочитают "убеждать" фактотума уйти с его места, или поощряют его побороться за чужое; некоторые неуступчивые фактотумы исчезают насовсем – Редактор).* Поскольку это популярное сигильское развлечение, Обреченные берут плату за просмотр – и за участие. Чем выше оспариваемая позиция, тем больше плата.

Когда в нем не проводятся состязания, зал используется для строевой подготовки: по приказу фактола и под надзором Рэйл Уайтспун (Rayl Whitespoon) (Pl/f/гитзерай/ F4,W6/Обреченная/Хаотично-Нейтральная) члены фракции обучаются премудростям боя, магического и ближнего. Уайтспун хоть и заботится прежде всего о себе, но уважает доблесть Герцога и готова идти за ним – по крайней мере, пока не представится лучших возможностей. В Академии сейчас обучается до 3000 членов фракции.

Внутри Академии также находится постоянный портал в Химинборг – городок на первом слое Асгарда, где иногда бывает божество Герцога, Хеймдалль. Этим порталом часто пользуются, так как не только Обреченные отправляются развлечься на Асгард, но и обитатели этого плана любят присутствовать на соревнованиях в Академии и участвовать в них.

Последнее здание, по которому назван весь квартал, это Архив – пугающего вида башня высотой в 30 этажей. Здесь находятся записи о долгах, налогах, банкротствах, зарубежных долговых законах и прочем – *все*, что имеет отношение к деньгам. Около 3000 членов фракции работают на Герцога Дарквуда в Архиве, выискивая клочки информации, которые могли бы помочь ему в его попытке захватить Сигил.

Когда кроты находят что-то, о чем стоит доложить, они относят это на первый этаж, после чего по волшебным трубам оно попадает на следующий этаж и сортируется. В зависимости от характера информации, она может попасть на верхние этажи, а самая

важная информация попадает на последний**.** *(Многие жители Сигила промышляют тем, что приходят в Архив рассказать что-нибудь полезное, и обычно получают за это пару золотых – Редактор).* Поскольку в Архиве работают с ценной информацией, по всему зданию расставлена охрана; кое-где для наблюдения используются хрустальные шары, что делает систему безопасности не такой заметной и более эффективной. Под Архивом находится основная часть собственно архивов (хоть за прошедшие годы они и расползлись по подземелью под всем кварталом). Персонал из 4000 человек процеживает содержимое древних свитков или составляет список потенциальных опасностей для Дарквуда. Пускают сюда исключительно членов фракции по предъявлении письменного разрешения самого Дарквуда. За тот год, который он пробыл фактолом, такое удалось раздобыть лишь 37 счастливцам.

Одна из наиболее известных историков в Архиве – морозный гигант по имени Бриджитт Ганарсмун (Pl/f/морозный гигант/HD14/Обреченная/Хаотично-Нейтральная); обычно она слишком занята, чтобы лично встретиться с каждым рубакой с улицы, но иногда может заинтересоваться необычным запросом и лично на него ответить. Однако если ничего не нашлось, то дорога ищущего лежит к Араму Оакрайту, правой руке Герцога в Архиве.

Арам Оакрайт

Мужчина-дворф с планов
Воин 4-ого уровня, Обреченный (фактотум)
Хаотично-Нейтральный

Сила 15
Интеллект 10
Ловкость 12
Мудрость 9
Телосложение 14
Харизма 8
HP 32
AC 7
THAC0 17

Экипировка: Броня из дубленой кожи, арбалест (тяжелый арбалет) с 20 особыми болтами (1d4+4 против существ размера S-M, 1d6+4 против L и больше), аркебуза ранней модели (разрывается, если выкинуть 1-4, наносит 1d10 повреждений (если выкинуто 10, кидайте еще раз и прибавляйте полученное повреждение).
Особое: Оакрайт обладает стандартными способностями воина, дворфа и члена фракции. Его Телосложение дает ему бонус +4 к спас-броскам против магии и яда.

Как главный распорядитель Архива, Оакрайт всегда вышагивает где-то неподалеку, а за ним едва поспевает кучка клерков. Он отвечает за все происходящее в Архиве, а после работы с удовольствием примет приглашение выпить в местном пабе "Железный Плевок". Все олухи, которые здесь работают, чем-нибудь ему обязаны, поэтому это – одно из немногих мест, где Оакрайт чувствует себя защищенным от любопытных глаз.

У карлика есть причины для беспокойства – и для ношения тяжелого оружия. Он зарабатывает тем, что выступает "консультантом" для глупцов, которым нужна какая-нибудь важная информация (или ее отсутствие). За 5000 золотых он может устроить все так, чтобы нужная запись нашлась, потерялась или претерпела изменения. Но он

занимается этим не только ради денег. Будучи бедным родственником Эммы Оакрайт, бывшего фактола, он рассчитывал занять ее место после того, как ее сместили. Сейчас карлик выжидает, изучая Дарквуда и втайне делая все, чтобы вырастить подозрения и недовольство Герцогом среди членов фракции.

В рядах фракции

Многие в Сигиле думают, что Обреченные заняты исключительно тем, что кидают друг друга или выжуливают у глупцов их последние деньги. В действительности же, Обреченные – идеальная фракция для праймов, недавно попавших в Клетку, многие из которых провели жизнь на Основном Материальном Плане, накапливая бабки и мощь. Также это хороший выбор для опытных рубак, у которых была возможность попутешествовать по мультивселенной, и которые знают, чего хотят от жизни.

Отыгрыш Стяжателя

Большинство приключенцев не испытывает трудностей с переносом своего хищнического отношения с сокровищ на всю мультивселенную. Но с накоплением опыта и знаний у Стяжателя обычно появляются более возвышенные цели, чем монета в руках или корона на голове. Некоторые важные вещи в жизни не могут быть добыты мечом – к примеру, счастье, уважение и дружба.

Главное – то, что Стяжатель движется к намеченной цели с бесконечным упорством. Не легла карта? Не плачь в кружку о том, как несправедлива судьба – напротив, все настолько справедливо, насколько может быть. В мире есть абсолютно *все* – и оно достанется тому, у кого достаточно сил, чтобы взять, и воли, чтобы удержать. Звучит безжалостно, но это не значит, что Обреченный никогда и ничего не отдает. Нет закона, который заставлял бы его грабить демона ада или своих компаньонов – если, разумеется, он этого не *хочет*. Но такие жадные олухи долго не живут.

В спорах внутри Сигила Стяжатель отстаивает ту позицию, от которой ожидает наибольшей выгоды, хотя в целом поддерживает Независимых и противостоит Твердолобым. И профессиональной солидарности от него не жди, даже по отношению к товарищам по фракции; если кто-то слишком слаб, чтобы защитить свой *длинный меч +4*, значит, он достанется другому.

Из-за их умения выживать и знания планов, Стяжателей часто приглашают в качестве гидов в партии приключенцев. Естественно, у недоверчивых нанимателей может возникнуть вопрос о том, насколько можно доверять гиду, единственная мотивация которого – самосовершенствование; щедрая оплата обычно может обеспечить надежность со стороны Стяжателя. Разумеется, злобный гид может бросить партию в пятисотом слое Бездны, если подвернется более выгодное предложение.

Также Обреченные считают, что лучше не совать нос не в свое дело. К примеру, если Стяжатель видит, как шишку из другой фракции избивают в переулке, он не бросится на помощь несчастному идиоту – если только не рассчитывает получить что-нибудь взамен. Схожим образом, Стяжатели стараются не оказываться ни у кого в долгу, выкупая вещи и собственность целиком. И всегда платят *после* того, как услуга – какой бы она ни была – будет оказана.

Мировоззрение. Глупцы законно-доброго мировоззрения не могут присоединиться к Обреченным, но олухов с хаотичными или нейтральными наклонностями эта группа привлекает. Бессердечные по природе эгоистичны и продажны, но не лишены устремленности и чувства предназначения. Мировоззрение часто подчеркивает, каким

жестоким может быть Стяжатель на пути к тому, чего он хочет.

Несколько хаотично-злобных олухов могут носиться вокруг, пиная и грабя прохожих, но большинство были достаточно умны, чтобы сообразить, что безопаснее просто *пользоваться* чужой слабостью. Хаотичные члены фракции гнут законы в свою пользу, если это не приносит вреда – а может и принести пользу, как, например, тогда, когда Стяжатель закрыл таверну, известную тем, что в ней останавливались убийцы. Даже те, кто склоняются к добру, проталкиваются локтями к своей цели, но стараются не повредить другим.

Класс. Паладины, будучи законно-добрыми, естественно не могут вступить во фракцию. Так и жрецы, силы которых проповедуют отказ от мирской собственности, не могут стать членами фракции, не отвергнув свою веру. Плуты, разумеется, принимают как своих.

Нельзя сказать, что больше никакой класс не подходит для этой фракции; действительно, любой рубака, любящий бабки или власть над другими, имеет соблазн вступить во фракцию. Все зависит от того, что ему нужно от мультивселенной. Здесь можно встретить дуболома-воина, единственная цель которого состоит в том, чтобы заиметь горы золота и магических вещей, бок о бок с гениальным волшебником, желающим завоевать славу лучшего творца заклинаний на своем плане. Оба знают, чего хотят, и оба сделают все, чтобы это получить.

Членство во Фракции

Любые существа – за исключением законно-добрых – могут присоединиться к Обреченным. Посвящение проходит раз в неделю в Академии Самосовершенствования им. Рована; сверившись с исчерпывающими записями Архива и выбросив из списка тех потенциальных членов, которые уже пытался вступить во фракцию, Стяжатели начинают испытания.

Первая часть напоминает вступительный экзамен в университете и должна выявить интеллектуальный уровень олуха. Если испытуемый справился, его ждет проверка физических качеств – в конце концов, Стяжатель должен обладать мускулами, чтобы ухватить свою судьбу за хвост.

Если пройдены тесты на соображение и силу, фракция устраивает финальное испытание, чтобы выяснить, действительно ли перед ней Стяжатель. В недалеком будущем кандидат столкнется с ситуацией, где у него будет возможность получить что-нибудь ценное: мешок денег, магический предмет и т.д. Ловушка, однако, устроена так, что рекрут понимает, что ему ничего не нужно делать, чтобы получить это – достаточно лишь попросить. Если он проглатывает наживку, то во вступлении во фракцию ему будет отказано. Члены Обреченных требуют лишь того, что они по праву заслужили, и ничего не дают и не берут бесплатно.

Способности фракции

"Не волнуйся, рубака, твой секрет в надежных руках".
– Крот Зиппорас, успокаивая нового друга.

Бессердечные – независимая и самодостаточная группа. Они не дают именующимся магических предметов или заклинаний – каждый должен добиться всего сам. Однако, как написано в *Руководстве Игрока по Планам*, все Стяжатели начинают со

вдвое большим количеством неоружейных навыков, чем обычные персонажи. К тому же, все неоружейные навыки доступны всем классам без штрафов или дополнительной стоимости – воины могут изучать навыки, обычно доступные только магам (и наоборот) не тратя дополнительных слотов.

Тот, кто всю жизнь сам о себе заботился, имеет и другие уловки. Любой член Обреченных, пытаясь, что-либо купить, может поторговаться, чтобы снизить цену на 5% (на дешевые товары) или даже на 10% (на более дорогие вещи). Плуты-Обреченные также получают прирост к своему навыку воровства: плуты с 1 по 5 уровень получают положительный модификатор в 5%; с 6 по 10 – в 10%; а плуты 11-ого и более высоких уровней – 15% (что может практически гарантировать успех). Интересно, что Стяжатели, не являющиеся плутами, получают базовое умение воровства, равное 10%, возможно от близкого общения с ворами (Мастер может увеличить эту цифру для Стяжателя с высокой Ловкостью).

Обреченные знают, что тому, кто не хочет оказаться в книге мертвых, нужно знать истину о том, что его окружает. Поэтому, любой фактотум Стяжателей может выбрать доступный только этой для фракции неоружейный навык, называющийся *знание о плане.*

Знание о плане
Общее, 1 слот;
Интеллект -2

Обладающий знанием о плане знаком с опасностями, обитателями и укромными местами конкретных планов. Он знает, как выглядят врата на соседние планы, как их найти и когда ими воспользоваться. Он знаком с жителями и фауной плана и знает, как общаться с теми и другими. Он имеет хорошее представление о силах плана, где они живут и как с ними обходиться, если возникнет нужда. Если бросок на специализацию успешен, Стяжатель может: определить, как добраться до портала или места, о котором он слышал; узнать необычных или редких обитателей плана; определить намерения встреченного аборигена; выжить без еды, воды или специальной экипировки.

Выбрав специализацию по определенному плану, Стяжатель может потратить еще один слот, чтобы получить специализацию на конкретном *слое* этого плана. Специализация на слое дает ему возможность завести несколько знакомств, и при успешном броске на специализацию он получает модификатор +3 к реакции со стороны местных жителей. Плюс к этому, Стяжатель получает чувство направления, чувство погоды и специализацию по выживанию, находясь на этом слое.

Разумеется, если Стяжатель выбрал план или слой, то это не значит, что все эти знания внезапно появятся у него в голове. Он должен провести там какое-то время и изучить закоулки этого места. Месяц путешествий и исследований может дать примерное знание о плане, но чтобы стать экспертом по слою, необходимо потратить от 4 до 8 месяцев на приобретение знакомств и развитие необходимых для выживания навыков. При этом сначала Стяжатель должен потратить месяц и слот на изучение плана вообще, и лишь *потом* попытаться специализироваться на слое.

У Обреченных есть все необходимое, для того чтобы учиться и хватать то, что им нужно, но их яростное стремление к независимости является одной из главных их слабостей. Ни один член Обреченных не может давать или брать любую милостыню. Легко отказаться от того, чтобы бросить монетку нищему, но совсем другое дело – если Стяжатель умирает, а товарищ протягивает ему лечебное зелье. Хоть в это и трудно поверить, Стяжатель откажется от него – оно должно быть заслужено, а не дано бесплатно.

Слухи

Герцог Дарквуд сейчас по большей части занят обновлением подземелий с архивами под штаб-квартирой фракции. Нижние этажи были спешно вырыты после того, как Обреченные получили во владение квартал, и бессистемное их расширение ослабило грунт настолько, что возникла угроза обрушения зданий наверху. Герцог временно укрепил их заклинаниями и магическими предметами, а Арам Оакрайт ищет опытных архитекторов, инженеров и шахтеров, чтобы начать всеобщий ремонт.

Фракции нужна и помощь другого рода. Главный распорядитель в Архиве Собственности, юголот по имени Ик'фус (Pl/m/никалот/HD 11+22/Обреченный/Нейтрально-Злой), которому надоело служить разведчиком в Войне Крови, не получая взамен ничего, кроме нищеты, ищет телохранителей, которые сопровождали бы Стяжателей во время улаживания споров о собственности в Улье. Плата хороша, но многие пни остереглись браться за работу, прослышав о том, что это связано с кучей жалоб на неподъемные налоги, которые в последнее время получают судьи Законников.

Говорят, что Герцог стал с подозрением относиться к некоторым шишкам в собственной фракции – например, к Зиппорасу, падшей деве. Этот крот был отправлен на разведку к Чувствующим, и, несмотря на то, что он уже добыл чрезвычайно ценную информацию, Дарквуд все равно считает его способным на предательство.

Кстати, о предательстве. Служанка из "Руки Хештера" по имени Ларилиан (Pr/f человек/0-уровень/Обреченная/Хаотично-Нейтральная) клянется, что слышала, как Рэйл Уайтспун говорила с каким-то помятым олухом о том, чтобы предоставить компрометирующую информацию о герцоге. Все знают, что у Дарквуда с Уайтспун что-то было; некоторые даже говорят, что она таким образом получила свою должность в Академии Рована.

На самом деле Дарквуд бросил Уайтспун вскоре после того, как повстречал Элисон Найлесию, фактола Убийц Милосердия. В результате этих довольно необычных ухаживаний Стяжатели и Убийцы Милосердия стали более терпимо относиться друг к другу, хотя и неясно, действительно ли Дарквуд любит девушку или лишь хочет использовать ее в каком-то масштабном замысле. Нет секрета в том, что Герцог хочет захватить Сигил, но вот о том, каким образом он намерен перетянуть на свою сторону Зал Ораторов, заручиться поддержкой правящего класса, и не попасть в Лабиринт Госпожи, остается только гадать.

Истина для Мастера

Раз Обреченные так полагаются на гарнир, угрозы и ухищрения при достижении своих целей, то нет ничего удивительного в том, что эти средства работают в обе стороны. Взять, к примеру, хоть Зиппораса. Подозрения Герцога справедливы, так как никто иной, как сама фактол Чувствующих Эрин Монтгомери пытается увести у него крота. Но Зиппорас назвал ей свою цену, и она высока: возвращение ему статуса небожителя.

Фактол Монтгомери атакует Обреченных с разных сторон: в одной из инженерных команд, нанятых Арамом Оакрайтом, есть шпион Чувствующих (Pl/f/тифлинг/ W15/Чувствующий/Хаотично-Добрый), которому дано задание извлекать важные записи и подкладывать ложные. Шпион пользуется тайным туннелем, чтобы проникать в святую святых Зала Празднеств, но выход из тоннеля в Архив расположен в одной из самых подверженных обвалам секций подземелья.

Все эти наступательно-оборонительные бои – лишь небольшие стычки в войне

Герцога за сердце Сигила. С тех пор как он стал фактолом, его целью было нанести удар Монтгомери в Зале Ораторов; он надеется, что его кроты смогут накопать о ней достаточно грязи, чтобы свергнуть. А если нет, то он сможет задушить Чувствующих налогами.

Помимо этого, Элисон Найлесия пообещала предоставить ему заключенных Тюрьмы в качестве солдат, когда придет время действовать. И, наконец, 2500 бойцов, расквартированных в Архиве, нужны Герцогу затем, чтобы, когда придет время бросить вызов Госпоже, рассредоточить их по Клетке. Они должны будут удержать город целым и не дать той части, где находится Дарквуд, отправиться в Лабиринт. Герцог даже заставил самых внимательных знатоков искать в *"Тайной истории Сигила"* и самых древних томах в Архиве все упоминания о Лабиринтах и Госпоже. Он уверен в том, что в одном из них содержится информация, которую он сможет использовать против существа, являющегося его главным врагом.

Свободная Лига

"Остыньте ребята! Я не хочу проблем!"

Независимый повысил голос: "Я не сделал ничего плохого!" Квади отстранился от трех патрульных Гармониума. Его копыта нервно цокали по булыжной аллее за таверной. Бариаур медленно наклонил голову так, что мускулы шеи и плеч напряглись.

Главный Твердолобый закричал, показывая на бариаура, и толкая своего товарища под локоть: "Козлик думает, что он может здесь распоряжаться! Представляешь?"

Другой патрульный вышел вперед: "Ты арестован, козлик. Следуй смирно за нами или…"

"За что я арестован?" – выкрикнул Квади, пятясь назад. Одно из его задних копыт наткнулось на стену, и он понял, что Твердолобые зажали его в тупике. Один из убийц немного отступил в тень, но его меч явственно поблескивал в темноте. Плечи Квади напряглись еще больше. "В конце концов," – он решил потянуть время, – "вы даже не знаете моего имени. Как меня можно арестовать? Где ордер?"

Губы Твердолобого сузились: "Ты ведь входишь в Свободную Лигу, ведь так? Или это всего лишь шрам на твоем костлявом крупе?" Старший показал на левый бок Квади, на котором в тусклом уличном свете было несложно разглядеть выбритое в его шерсти изображение дракона, пожирающего самого себя.

Квади попятился вновь, коснувшись крупом острого угла находящейся позади стены: "Ну, да, я Независимый. Но почему…"

Главный из Стражников неожиданно ударил Квади по лицу, и бариаур инстинктивно встал на дыбы. "Ты – Независимый, вот почему!" – выкрикнул человек, когда бариаур вновь опустил на землю копыта. "Таким, как ты, нечего делать в Сигиле!"

Один глаз Квади быстро опухал, а из носа сочилась тонкая струйка крови. Его кулаки сжались в ожидании очередного удара. Другой Твердолобый навис над ним, но только для того чтобы сказать, почти прошептать: "Мы избавляемся от слабаков – всех вас. Нам надоело, что вы допускаете любого проходимца-перекупщика и их семейки на базар. Ты арестован, козленок." Ударивший посмотрел на до этого не участвовавшего в этой сцене патрульного и сказал: "Заковать его!"

Квади сопротивлялся. У него не было места, чтобы развить достаточную скорость, но он боднул подошедшего Твердолобого в грудь. Он был молодым бариауром, и его рога только начали завиваться. Всего неделю назад он, побывав у оружейника, приобрел на них серебряные наконечники. Теперь утяжеленные кончики представляли собой грозные пики, и одна из них с легкостью проколола человеческую грудь и вспорола легкое. Твердолобый закричал от боли и рухнул на землю, а на губах у него выступила кровь.

Ударивший Квади рванулся вперед, выхватывая на ходу меч из ножен. Но Квади среагировал быстрее и прыгнул навстречу. Он сделал движение головой снизу вверх, и закованные в металл рога пронзили мягкий живот человека. Твердолобый отшатнулся назад, ухватившись

руками за шею Квади. Оба тяжело упали на землю.

Третий Твердолобый подбежал к ним с мечом в руках. В тот момент, когда молодой бариаур освободился от душащих объятий умирающего, он почувствовал жесточайшую боль от пронзившего его тело ледяного металла. Бариаур попытался встать на ноги, но его копыта не держали его. Он лежал, обессиленный тяжелым ударом, у него был перебит позвоночник. Посмотрев на оставшегося Твердолобого, он попытался сконцентрировать быстро тускнущий взгляд.

"Вы никогда не сломаете нас…" – Квади поперхнулся, тело его задрожало. "Мерзавцы… Мы скорее умрем…" Голос бариаура растворился в темноте, глаза, не мигая, смотрели на его убийцу.

Твердолобый сплюнул: "Тогда умрите".

Живи свободным или умри

В том, чтобы быть Независимым, членом Свободной Лиги, есть свои выгоды и неудобства. Как правило, все фракции, за исключением Гармониума, смотрят на Независимых, как на ровню, и обычно их не трогают. Часто единственным взаимодействием между Свободной Лигой и другими фракциями является обмен услугами наемников, поскольку Независимые часто нанимаются за хорошую сумму. Независимые часто бывают купцами, шпионами, курьерами или охранниками, в качестве которых они часто занимают ключевые посты в Сигиле и на Внешних Планах. Более того, некоторые фракции (Чувствующие, Обреченные и Анархисты) рассматривают Независимых как потенциальных последователей. Некоторые из них проводят кампании, призванные убедить Независимых оставить свои идеалы свободы и присоединиться к "настоящей" фракции, хотя большинство из них признает, что усилия тщетны.

В Сигиле положение Независимых остается достаточно шатким. Гармониум, главный враг Свободной Лиги, прилагает все больше усилий в явной попытке освободить от них город. Без сомнений, члены Свободной Лиги не всегда следуют законам так, как нравится судьям Законников, но, как правило, Независимые стараются не создавать особых проблем. Твердолобые всегда были, ну, скажем так, Твердолобыми в отношении свободолюбивых нравов и мыслей, но сейчас они перешли на другой уровень конфронтации, просто пытаясь истребить либо повязать всех членов Свободной Лиги.

Сама природа Свободной Лиги, которая в действительности не является настоящей фракцией, а всего лишь собранием более или менее сходно мыслящих странников – сделала их уязвимыми перед планом Гармониума. Свободная Лига не имеет фактола, что в свою очередь означает, что у них нет права голоса в Зале Ораторов, и нет возможности как-либо влиять на законы в Сигиле. Их свободные и независимые нравы предполагают то, что они даже помыслить не могут о том, что бы их кто-либо возглавлял. Но в этом случае фракция бы избавила себя от некоторых проблем, существующих в настоящее время.

Члены Свободной Лиги только сейчас начинают обращать внимание на тактику Гармониума. Слишком много исчезло друзей и знакомых для того, чтобы можно было предположить, будто они решили покинуть город в поисках новой свободы. Но в отсутствии фракционной иерархии у них не возможности обратится за помощью общепринятыми способами. Более того, Независимые слишком самодостаточны, что бы поделиться своими проблемами с другими фракциями, даже с Законниками. Фактически, Независимые подозревают Братство Порядка и Убийц Милосердия в участии в замыслах Стражей Закона. В конце концов, эти три фракции часто действуют вместе: Твердолобые производят арест, Законники осуществляют суд, а Красная Смерть приводит приговор в исполнение. Независимые избегают общения с представителями этих трех фракций, следя

за их членами во все глаза. Вопрос так же состоит в том, что Гармониум делает с арестованными членами Свободной Лиги. Многие Независимые не просто задерживаются, а избиваются или убиваются, а некоторые вообще пропадают бесследно.

Истиной является факт, что Свободная Лига чувствует себя гораздо более уверенней на Внешних Землях, чем в Клетке, и не только потому, что город был в ним жесток в последнее время. В самой Клетке очень много конфликтующих страстей и философий и очень много людей, жаждущих силы и власти. Независимые, с их любовью к нейтральности, часто становятся пушечным мясом в битве различных сил.

На Внешних Землях совсем иное положение. Земля – место великой нейтральности, прекрасная площадка для встреч проходимцев всех мастей, пороков и различных убеждений. Символ Независимых – дракон, пожирающий сам себя – привычен на Внешних Землях, им обозначаются таверны, магазины, постоялые дворы и прочие места, где дружелюбно относятся к представителям этой фракции.

Понимаете, Внешние Земли – это точка баланса всех планов. Некоторые их части поражены подавляющими философиями окружающих Внешних Планов, но борьба за нейтральность – и индивидуальность – продолжается. И такое положение поддерживается, в общем-то, благодаря Свободной Лиге. Фракция распространяет свою простую для восприятия философию по всем Внешним Землям, внушая обитателям и даже самой земле идеалы свободы. И в том числе свободы от желаний и махинаций тех, кто контролирует земли, тех, кто может насильно насаждать в своих землях философские взгляды, главенствующие на других планах.

Торговые Врата, рядом с нейтральным планом Байтопией, являются самым популярным городом среди Независимых. Несколько порталов ведут из этого города на Великий Базар Сигила. Торговые Врата – это место, где любой Независимый может найти помощь. За достаточно низкую цену, местные соглядатаи готовы присоединиться к Независимым для исследования Баатора, Ахерона или любого другого места. Конечно же, наемники, не являющимися членами Свободной Лиги, могут считать компанию этих Независимых философов слишком неуютной для совместных путешествий. Но Независимые хороши тем, что они не пытаются силой никого принудить следовать их взглядами.

Расцвет и Упадок

Возможно, наилучшим способом разобраться в современных проблемах Независимых будет анализ того, как формировалась Лига. К сожалению, расспрашивать самих Независимых о них и об истории их жизни такое же бесполезное занятие, как попытки получить у балоров ответ на вопрос о причинах Кровавой Войны. Член Свободной Лиги живет настоящим моментом и не считает себя частью узкой группы, которую можно было бы описать несколькими словами. (*Корреспондент, посланный взять интервью у Независимого кентавра на Великом Базаре, еле унес ноги, сохранив жизнь ценой сломанной ключицы и растяжения лодыжки, во имя торжества науки – Редактор*).

Ледяная великанша Бригит Гуннарсмун (Brigitte Gunnarsmoon), историк в Зале Записей, поначалу была более расположена к разговору. Отрывок этой беседы с комментариями корреспондента, приведен ниже.

БГ: Независимая Лига? Некоторые считают, что она ровесница самой Клетки. Когда город раздирался на части –

Корр.: Вы имеете ввиду Великий Переворот (Great Upheaval)?

БГ: Где-то около 690 лет назад. Существовало 49 различных фракций, каждая из которых претендовала на определенную часть города. Это был хаос. И тогда Леди – сама

Леди – посетила каждую фракцию. Она избрала одного из дабусов и существо представило населению ряд образов, означавших – посмотрим – означавших: По указанию Леди Боли в Сигиле будет 15 фракций. Создайте их за две недели - или погибнете!

Корр.: И сотни действительно погибли. Если я не ошибаюсь…

БГ: 49 фракций должны были быстро отреагировать, что большинство и сделало. В течение двух недель 34 из них расформировались или погибли. Большинство членов упразднившихся фракций на людях трусливо отказывались от своего участия в них и примыкали к другим. Только 17.734 человека погибло во время чисток…

Корр.: Семнадцать тысяч –

БГ.: Кстати, из всех фракций дела у Независимых шли лучше всех. Многие, наблюдая, как их фракции идут ко дну, переметнулись именно на сторону Свободной Лиги, подразумевая, что присоединились к Независимым ненадолго, – до окончания той неразберихи. В конце концов, Независимые не претендовали на звание фракции, поэтому многие считали, что будут там в безопасности. Факт остаётся фактом – встряска, устроенная Леди, привлекла к Независимым наибольшее количество сторонников, чем когда бы то ни было, было у какой-либо другой фракции – около миллиона официальных участников. Сегодня, конечно, поговаривают о возможном возникновении новых фракций, ведь Леди не имела в виду, что эти 15 фракций должны остаться навсегда…

Корр.: Каково количество членов Лиги на сегодняшний день?

БГ: Здесь в Сигиле их количество сократилось до 20 000, возможно даже меньше, и это в основном те, кто агитируют за вступление в Лигу. Многие называют себя Независимыми, но не выставляют свои убеждения на показ.

Корр.: Почему же количество членов так катастрофически упало?

БГ: Ну, Независимых достаточно редко можно встретить теперь, неправда ли? Многие люди не могут справиться с собственной свободой. Им нужны направление, инструкции, правила. Это не…

Корр.: Постойте, вы говорите, что за какие-то 600 лет Свободная Лига, насчитывавшая миллион членов, уменьшилась до 20 тысяч?

БГ: (сконфуженно) На самом деле это произошло гораздо быстрее – за первые 50 лет после введенных Леди изменений.

Корр.: Но … но как могло так значительно сократиться количество? Неужели так много людей покинуло фракцию…?

БГ: Нет, – они просто умерли.

Корр.: Умерли?

БГ: (поднимаясь) Извините, мне следует вернуться к выполнению своих обязанностей. Желаю вам приятного дня.

Корр.: Но…

БГ: Пожалуйста, уходите, иначе стражники Зала с удовольствием препроводят вас отсюда.

Гуннарсмун отказалась от дальнейшей беседы. Общедоступные документы того периода противоречивы, но одна медицинская книга содержала небольшую заметку о кратковременной эпидемии в Сигиле около 600 лет назад – эпидемии, которая поразила сердце Свободной Лиги, – большинство её активистов.

Это таинственное упоминание – всё, что было мною найдено. Возможно ли, что это была война другой фракции с Независимыми – попытка избавить город от вольнодумцев? Или это было нечто большее – определенная группа людей решила уничтожить всех и каждого Независимого, которого они только смогут найти. Только

одно существо правит Сигилом – Леди Боли, лишь она может знать ответ.

Гораздо разумней – и безопасней – считать погибших жертвами неожиданной и сокрушительной болезни.

Лидеры Лиги

В Городе Дверей влияние Свободной Лиги убывает, по большей части из-за того, что её члены не имеют права голоса. Но, несмотря на то, что эта группа фактически не является фракцией, трое выделяются из общей массы, и они-то и считаются лидерами: Брайа Томэй, женщина, и Летия и Лисандер, близнецы-вемики.

Пара вемиков и человек представляют собой странное трио, но они, возможно, единственный шанс, оставшийся у этой фракции. Эти трое узнали об угрозе со стороны Гармониума и объединились, устраивая тайные встречи с другими членами Лиги на Базаре. Сначала, многие члены Свободной Лиги протестовали – ведь они не очень любят следовать чужим указаниям. Но Брайа, Летия и Лисандер знают, как управляться со своими сотоварищами. Неоспоримый факт того, что с каждым днем всё больше и больше Независимых пропадают в различных частях города, заставил членов Лиги смириться с этими ограничениями.

Брайа Томэй

Человек, женщина с планов
Бард, Свободная Лига (лидер)
Хаотично-Нейтральная

Брайа, неплохой бард в свои тридцать с лишним, происходит из старой династии серебряных дел мастеров, многие представители которой оставили свой след и в музыкальном наследии. Несмотря на свой независимый характер, она никогда не покидала Город Дверей, предпочитая создавать музыку, превозносящую чужие подвиги. Обычно тихая женщина, во время речи или песни перед Независимыми, она меняется – её голос просвечивает как бриллиант сквозь её повседневно серые манеры. Она частенько бродит по Сигилу, поддерживая связь с Независимыми в других районах города.

Большинство времени, однако, она проводит в Клинках Ворблинга, серебряном магазине её отца, *(что на улице Красного Ветра, на Великом Базаре – Редактор*). Она помогает отцу и младшему брату в магазине; эти трое – последние из Томэйев в Сигиле. Брайа не стала учиться искусству работ по серебру, предпочитая создавать и совершенствовать новые духовые и струнные инструменты.

Летия и Лисандер

Вемики, он и она
Воины, Свободная Лига (лидеры)
Законно-нейтральные

Вемиков, брата и сестру, легко можно узнать по их интенсивным каштановым гривам. Они поистине неотличимы друг от друга по внешности, и различие состоит лишь в том, что Летия – женщина, а Лисандер – мужчина. Пойманные ещё детёнышами, они были привезены в Сигил известным биологом Горадом Друмменхавеном и скоро сбежали.

Близнецы выросли, скрываясь от поимки и научившись выживать на жестоких улицах Клетки. Несчастья закалили их характеры, превратив в непримиримых сторонников независимости от других и единства между собой. Они никогда не расстаются и оберегают друг друга с нечеловеческой привязанностью. Они так осторожны

и собраны, что ошарашить их можно разве что с помощью магии, например, возникнув из портала прямо перед ними. Их связь невозможно разрушить, и они действуют, как одно целое, очень умелое существо, обмениваясь даже мыслями при помощи телепатии. (*Банда праймов однажды сумела разделить вемиков и захватила Лисандера. Летия пообещала отдать им все, что они пожелают в качестве выкупа, но бандиты совершили ошибку и были убиты до того, как смогли хоть что-нибудь получить. Удивительно, – упаси силы! – что никто больше не пытался повторить подобного – Редактор*).

Летия и Лисандер редко покидают Базар, но они обходят торговые ряды каждый день, будто очерчивая свою территорию (инстинкт, который они так и не смогли в себе подавить). Они знают всех Независимых, часто посещающих Базар, в лицо.

Великий Базар

То, что Свободная Лига не имеет здания штаба, вполне соответствует мировоззрению, пониманию ”свободы” её членами. По всему Сигилу разбросаны места, используемые, как тихие гавани для тайных встреч, в обмен на то, что члены фракции часто выполняют работу охранников в караванах владельцев этих таверн.

Тем не менее, члены Свободной Лиги обычно содержат палатки, караван-сараи и вагончики на Базаре (часто называемом Великим Базаром). Находящийся в Рыночном Районе, Базар занимает несколько улиц и примыкающих переулков, распространяясь по сторонам, как лапы огромного паука. На Базаре любой может найти всё, что его душе заблагорассудится. Ну, или, правильнее будет сказать, можно найти человека, продающего нужную, вещь; наличие этой вещи в данный момент – это уже отдельный вопрос. Площадь покрыта навесами и тентами; все, что не может быть перенесено или укрыто, хранится в сумках хранения (bags of holding) или в других межпространственных устройствах. Конечно, любой покупатель того, что отсутствует во время и в месте покупки, не проверяя фактического существования вещи, просто напрашивается на то, чтобы быть обманутым. Ну, и естественно, нет смысла отдельно упоминать карманников, вымогателей и других рыцарей плаща и кинжала, которые сразу заметят легкую добычу. Существо должно быть осторожным в битком набитых проходах Базара. Это не место для наивных и легковерных, ведь нищие и попрошайки всегда тут как тут.

Но Базар предлагает одну вещь несомненной, подлинной ценности – свободу. Независимые понимают это. Купец свободен заниматься торговлей и получать за это честную плату; он не должен давать на лапу никому из высокопоставленного начальства, как это бывает в других районах. Даже самый скромный коробейник может принести свой товар на Базар, и Независимые позаботятся о том, чтобы ему предоставили приличное место для торговли по вполне приемлемой цене.

Базар постоянно меняется, постоянно появляются новые лица продавцов, никогда не увидишь сходной комбинации торговых мест. Наверно, это одна из причин того, что Независимые долгое время не осознавали, что их влияние снижается. Но таверны, кабаки, постоялые дворы, маленькие кафе и другие постоянные атрибуты Базара создают сеть безопасных домов для Свободной Лиги, одним из которых является Таверна Красного Льва.

Таверна Красный Лев

Брайа Томэй, Летия и Лисандер – частые посетители этой таверны, большого постоялого двора на окраине Базара. (*Красный Лев расположен на углу Бульвара Святых и Улицы Веселья, стена со стороны Дайсгейтской улицы – и главный проход со стороны*

рыночного района – Редактор). Само здание достаточно примечательно: более 130 метров в длину с зубчатыми колоннами, поднимающимися в небо Сигила на 61 метр. Его плоская крыша служит посадочной полосой для летающих путешественников, часть её выделена под воздушные конюшни для грифонов, гиппогрифов и других крылатых существ.

Лев обслуживает в основном таких специфических созданий, как вемики, кентавры, бариауры, сатиры и им подобные. Внутреннее убранство и планировка таверны удобна для этих негуманоидных существ: стулья тут заменяют лавки либо на уровне пояса (для тех, кто предпочитает стоять на всех четырех лапах), либо на уровне коленей (для тех, кто хочет прилечь). Просторные стойла представляют собой спальные места для кентавров и бариауров, в то время как вемики и другие четвероногие могут снять удобные логова с соответствующими входами. Кроме Брайи Томэй, люди и другие гуманоидные полукровки редко появляются в этом месте. За исключением случаев, когда их сопровождают местные постояльцы, человекоподобные посетители наталкиваются здесь на неприязненное отношение.

Колонны таверны некогда поддерживали несколько этажей строения, однако, нынешний хозяин Ядекс, кентавр, изменил внешний вид здания. Он превратил колонны в указательные столбы для крылатых гостей. Ядекс также оставил на главном входе опускающуюся решетку, но добавил некоторые элементы к другим дверям таверны под предлогом украшения. Тем не менее, все колонны поддерживаются в хорошем состоянии, и Красный Лев может легко и быстро закрыть свои ворота от внешней угрозы и обороняться в случае осады.

Летия и Лисандер в особенности довольны Красным Львом, как крепостью. Они чувствуют себя в достаточной безопасности, чтобы позволить себе расслабиться; здесь, пожалуй, единственное место, где близнецы спят одновременно. (У них своё особое логово, зарезервированное специально для них, с дополнительным помещением, расположенным за секретной дверью). И Брайа так часто посещает это место, что Ядекс даже купил специально для неё кресло. У этой троицы вошло в привычку собирать еженедельные встречи в наименее загруженное время (*которое некоторые праймы называют "полуночью" – Редактор*), закрывая кабак для всех, кроме самих Независимых.

Иерархия

Свободная Лига – это фракция с достаточно широкой степенью независимости членов, но, тем не менее, это всё-таки фракция. Независимые, которые носят знак принадлежности к фракции, делают это не из желания подчеркнуть эту принадлежность, но для пропаганды идей, соответствующих данному символу – по большей части, идей одобрения, баланса и индивидуальности. Это также знак другим Независимым, что потенциальный союзник рядом: Члены Свободной Лиги не являются тесно связанной группой, но им нравится восхвалять своё единство и ограждать друг друга от ненужных проблем. Свободная Лига больше всего подходит игрокам с независимым характером и тем, кто не решается поддерживать какую-то определенную философию.

Отыгрыш Независимых

Быть Независимым трудно. Действительно независимые члены Свободной Лиги не имеют предрассудков, предпочтений, или любых взглядов, которые могут закрыть от их разума истинную сущность вопроса. Не так просто отыгрывать персонажа, у которого нет ни предубеждений, ни пристрастий, ни пристрастного мнения, ни приверженности

какой-либо стороне. Независимый может быть подозрительным, но не может никого осуждать. Он не верит, что чья бы то ни было философия, является альфой и омегой всей мультивселенной. Принятие любой идеологии отвергает возможность независимого мышления, оценки и существования.

Большинство Независимых являются терпимыми и открытыми, и знают, как общаться с другими фракциями. Они прекрасно вписываются в любой отряд, хотя некоторые фракции скептически смотрят на них, полагая, что беспристрастная нейтральность Независимых делает их не заслуживающими доверия. Но простое отношение Независимых к любым вопросам и широта кругозора, часто играют смягчающую роль при столкновении с членами не таких нейтральных фракций. Подлинно нейтральный член группы не должен занимать чью-либо сторону в каком бы то ни было конфликте, возникающем между товарищами, оставляя за собой роль беспристрастного арбитра в спорах. Более того, его не могут поколебать ни мольбы, ни логичные доводы товарищей; настоящий Независимый самостоятельно принимает решения по любому заданному вопросу.

Фактически, в группах, состоящих из членов различных фракций, связующим звеном, не позволяющим группе распасться, как правило, является Независимый. С Обреченными он достаточно радушен; Стяжатели верят в свою избранность, которая превыше всех и вся, а члены Свободной Лиги уважают независимость. Ко всем другим фракциям, кроме Гармониума, Независимые абсолютно нейтральны, выступая за самый сдержанный подход во время споров. Конечно, когда группа содержит и Независимого, и Твердолобого, может разразиться потасовка, но она лишь создаёт интригу отыгрыша.

Мировоззрение: Большинство Независимых нейтральны, хотя члены этой фракции могут иметь любое мировоззрение. Но что если игрок выбирает члена Независимой Лиги с мировоззрением, далеким от нейтрального? Должен ли законно-добрый Независимый помогать всему окружающему миру, а хаоитчно-злой – сеять повсюду семена предательства? Не обязательно. Из всех фракций, Свободная Лига меньше всего подвержена влиянию идеалов мультивселенной – как и мировоззрению своих членов. Существа с сильной предрасположенностью добру или злу стараются избегать этой фракции, чувствуя, что непредвзятые суждения её членов, приводят в их замешательство. В действительности, Независимый с добрым или злым мировоззрением не будет пользоваться доверием других представителей Свободной Лиги: он не будет иметь доступа к подпольной информационной сети фракции (смотрите раздел *Членство в рядах Фракции*).

Раса: Конечно же, Свободная Лига открыта для всех рас, но стоит отметить, что она наиболее популярна среди негуманоидных существ. Возможно, из-за их двойственной природы, бариауры, сатиры, вемики, кентавры и им подобные имеют наиболее нейтральные взгляды на жизнь, которые лучше всего соответствуют сущности Независимых. Их звериное начало кажется более подходящим природными ритмами мультивселенной, более внимательным к настоящему балансу жизни.

Слухи

На Великом Базаре ходят слухи о том, что Гармониум все чаще пытаются арестовать членов Свободной лиги. Гончар по имени Аустик даже клянется, что подслушал разговор двух Твердолобых, проходивших мимо его прилавка, о комплектовании Гармониума рабами и войсками для войны на Ахероне из рядов Свободной Лиги. Истина состоит в том, что Твердоголовые арестовывают большое количество Независимых по всему Сигилу, но пока инциденты происходили вне Великого Базара. В виду этого, Брайа Томэй, Летия и Лисандер рекомендовали Независимым

переселиться на время из других районов Сигила на Базар, чтобы можно было дать решительный отпор в том случае, если Гармониум осмелится бросить открытый вызов и начать крупномасштабную операцию. Однако только меньшинство упрямых Независимых последовало этому совету.

Базар достаточно обширен для того, чтобы сдержать напор – более или менее. Однако большинство спальных мест занято и даже некоторым приезжим купцам было отказано в возможности поселиться тут.

Брайа и близнецы обсуждают различные стратегии обороны в случае нападения Гармониума: внедрение шпионов в ряды Твердолобых, подготовка засад на патрули Гармониум, например, с помощью приманки, в качестве которой выступают члены Свободной Лиги, или же мощный контрудар, который может привести к крупномасштабной войне между фракциями. Любой член Свободной Лиги, заинтересованный в решении этой проблемы, может найти Брайу Томэй и последовать с ней в Таверну Красного Льва.

Следует также обратить внимание, на то, что ходят слухи о наличии в Красном Льве секретных порталов на Внешние Земли, которые используются для пополнения запасов. Сестра Зил, глава плутов Базара, присутствовала на последнем собрании в Таверне. Она подала идею относительно возможности использования портала для перемещения войск Независимых в Сигил.

К сожалению, Твердолобые не единственная проблема, с которой в данный момент столкнулась Свободная Лига. Некоторые Независимые в Клетке слегли со странной болезнью, сопровождающейся лихорадкой, высокой температурой и бредом. Пока, любой, имевший контакт с болезнью, умер (кто в течение часа, кто – после долгих страданий, продолжавшихся две-три недели). Никто не знает средства, которое могло бы помочь: никто даже не знает, что вызывает заболевание, хотя некоторые Независимые винят и в том Твердолобых. Но несколько магов Свободной Лиги в Городе Дверей работают над проблемой с момента появления первого заболевшего, и теперь слово за ними – быть может, они смогут что-то найти, что поможет справиться с этой непонятной болезнью.

Гармониум

Хорошо, глупцы, слушайте меня.
Вы только что сделали лучший выбор в своей жизни. Присоединившись к Гармониуму вы сделали свой первый шаг на пути от берка к знатоку. Вселенская гармония – вот наша цель. Это может быть и не цель мультивселенной – хотя силы знают, что она ею должна быть – но это наша цель, и это правильная цель. Дела идут гораздо лучше в атмосфере мира и гармонии. Уловили? А некоторые берки сопротивляются миру. Но члены Гармониума так сильно верят в мир, что мы добровольно боремся за него. Прими мир, или считай себя врагом Гармониума. Наша мощь поможет нам сделать все так, как нужно.
Это вас удовлетворяет? Если нет, то уходите сию же минуту. Вы знаете о том, что мы обладает особыми полномочиями? Чтобы убедиться, что вы имеете их тоже, вы начнете восьминедельную программу – что? Разговорчики в строю! Никогда не перебивайте меня! Вы трое, выметайтесь – Гармониум не дает второго шанса.
Как я уже говорил, вы начнете с нашей восьминедельной тренировочной программы. Физическая часть этой программы начнется сразу после этой идеологической лекции. Эта неделя тренировок забросит вас, в запланированное время, в некоторые из довольно неприятных мест. Вам это может показаться бессмысленным, но это не так. Физическое напряжение, доведенное до истощения, освобождает ваши умы. Именно этого мы и хотим. В течение этой первой недели вы забудете все, что, как вы думаете, вы знаете. Ваши инструкторы сломят всю неправильную веру, которая хранится в ваших жалких костяных шкатулках.

В течении второй недели мы выдадим вам копию той книги, которую я держу прямо сейчас. Это – Книга Гармониума, которая описывает наши правила и нормы. Вы выучите каждое их слово. В начале третей недели вы получите вторую книгу, Муниципальный Кодекс Сигила. Поскольку Гармониум составляет Городскую Стражу, вы должны знать законы города. По большей части, просто поддерживайте вселенскую гармонию и следите за тем, чтобы народ вел себя должным образом. Не волнуйтесь слишком сильно в отношении деталей городского кодекса, сортировка – это дело Братства Порядка. В течение третей недели вы так же начнете тренироваться в применении законов, что включает методы захвата и удержания преступников, с помощью обычного обмундирования, типа планарных ловцов людей.*
К четвертой неделе вам может показаться, будто вы что-то уже знаете. Даже не думайте об этом – вы еще даже не начали понимать истинный замысел Гармониума. В течение четвертой недели мы проверяем ваши знания о Сигиле и показываем вам важные достопримечательности города, с помощью которых вы сможете находить здесь путь. В конце недели ваш инструктор завяжет вам глаза (и заткнет вам уши, или что там у вас вместо них) и бросит вас одних где-нибудь в Клетке. Вам будет дано ограниченное количество времени для того, чтобы найти дорогу обратно в Бараки.
На пятую неделю вы изучите другие фракции, так что вы сможете распознавать смутьянов. В течение шестой недели мы представим вас членам Убийц Милосердия и Братства Порядка. Вы будете работать с ними, управляя правосудием. Седьмая неделя тренировок всегда интересна: мы проверяем знания, которые вы приобрели, но при неблагоприятных для вас условиях. И, наконец, восьмую неделю вы проведете, патрулируя город с другими членами Гармониума. Эти знатоки оценят вас в конце недели. Став частью Гармониума, вы будете получать регулярные продвижения по службе.
Вы сделали правильный выбор, и другие последуют по вашим стопам. Теперь отправляйтесь к вашим инструкторам.

- Фактол Гармониума Сарин
(из идеологической лекции новым рекрутам)

**Примечание Редактора: Каждый патруль Гармониума экипирован, как минимум, одним планарным ловцом людей, длинным шестом с захватами на одном конце. Руны, выгравированные на стали этого оружия +2 мешают существам, способным перемещаться между планами, подобно гитиянки, бежать.*

Наследие Амбиций

Милая группа парней.
Мир и гармония – а то!
- Редактор

Гармониум существует среди нас уже около пары столетий, а может и больше. Это зависит от того, кого спрашивает странник. Согласно словам самой фракции – и любой ее член скажет страннику то же самое, поскольку это вбито в их головы официальной доктриной – эта группировка была сформирована примерно 500 лет назад на праймовом мире под названием Орто. Там группа авантюристов пришла к выводу, что нужно «избавить страну от хаоса и принести на землю мир». Достаточно простая цель, правда? Многие стремятся к тому же.

Шутка в том, что эта группа взяла и сделала это.

Они принесли на свою землю мир и гармонию, и начали называть себя Гармониумом. А затем они двинулись на другие земли, и начали распространять там мир и гармонию. Иногда это было сложно, поскольку им приходилось применять силу, чтобы донести мир до тех бедных глупцов, которые не знали о том, что так для них будет лучше. Но Гармониум охотно взвалил на свои плечи эту тяжелую работу. В конечном счете, его

члены погрузили весь свой мир в мир и гармонию. Естественно, распространение мира во всем мире требовало, чтобы Гармониум устранил множество противных людей – всех неразумных и чересчур свободно мыслящих существ, которые любили создавать проблемы. Те, кто путешествуют сегодня на Орто, говорят, что это очень жестокое место, где все дворфы, орки, бихолдеры и люди трудятся вместе под властью Гармониума. Однако никто не видел там эльфов или пикси.

Гармониум правил своим миром, и его мир познал мир и гармонию (*что не обязательно означает счастье. - Редактор*). Тогда-то и начались проблемы.

Однажды, хаос и раздор завладели их безобразными головами. Лидеры Гармониума устали от этих неизвестных беспорядков и собрались вместе для того, чтобы обсудить этот вопрос. Главы этого объединения решили, что хаос должен приходить из какого-то другого места – не мог же он, в конце концов, происходить из их собственного мира. Подозревая, что носители хаоса прибыли с Внешних Планов, Гармониум снарядил экспедицию и отправил ее в Бездну. После того как её забросило с Равнины Бесконечных Порталов в Пещеры Богини Черепов и обратно, её члены решили, что им нужен новый план. Так экспедиция Гармониума переместилась в Сигил, чтобы основать там свой плацдарм.

Там они и остались.

Эта фракция нашла в Сигиле людей, которые думали так же, как и её представители – людей, вроде Законников – а Леди Боли, кажется, одобрила порядок, который они принесли в Клетку. Так же они обнаружили врагов в своей войне ради мира в лице многочисленных представителей других фракций. Многие члены этих групп считают членов Гармониума задирами, сборищем глупцов, которые хотят испортить игру всем остальным. Но спросите Твердоголового, и он ответит вам, что он абсолютно прав в отношении Должного Пути.

Мультивселенная всегда нуждалась
В ком-то вроде нас.
- Первая строчка в Книге Гармониума

О, Гармониум совершил несколько ошибок в свое время, хотя его члены никогда не признают этого. Просто спросите одного из его высокопоставленных лиц о недавнем «инциденте» на Аркадии, и увидите, как он начнет дергаться, в попытках подобрать какой-нибудь ответ (*Гармониум случайно позволил третьему слою плана соскользнуть на Механус, об этом говорится в сеттинге* Планы Закона - *Редактор*). Или упомяните город Стойкость на Внешних Землях; это тоже уязвимое место Твердоголовых, которые знают об этом (*В ответ на потерю слоя Аркадии, фракция попыталась перетащить этот город на Аркадию, что отписывается в приключении* Огни Дита - *Редактор*).

Также существует проблема, связанная с миром Атхас, праймовой планетой, которая является домом для множества гигантов, псионических жуков и других существ. Кажется, что несколько тысяч лет назад сборище странников, именующих себя «Доблестными Воинами Раджаата» решило уменьшить количество других созданий, чтобы устранить хаос и принести на землю мир. Звучит знакомо, не правда ли? Хорошо, Гармониума тогда еще не существовало, так что фракция не могла быть в это замешана – хотя время иногда выкидывает забавные шутки с планами. Или, может быть, Гармониум вдохновился примером Доблестных Воинов? Странники, которые побывали на Атхасе, называют его ужасным, засушливым миром, разрушенным магией. Они говорят, что почти все, что умеет ходить, с радостью съест человека. Не этого ли хочет Гармониум?

Естественно, Твердоголовые отрицают это. Они говорят, что современный Атхас стал таким в результате действий безумцев, считавших себя правыми, которые не знали, когда нужно остановиться. Гармониум знает границы своих притязаний. Так они говорят.

Члены Гармониума выполняют тяжелую работу – в конце концов, Клетку не так-то охотно принимает мир и закон. Однако Твердоголовые получают определенную помощь от Законников и Убийц Милосердия, их партнеров по преступлениям (*То есть по борьбе с преступностью - Редактор*). Гармониум производит аресты, Законники проводят судебные заседания, а Убийцы Милосердия осуществляют наказания. Все три фракции верят в закон и порядок, и потому они довольно неплохо действуют вместе, хотя Твердолобые счастливыми благодаря тому, что глубоко дотошные заполни-это-в-трех-экземплярах Законники фактически не создают законы.

С другой стороны, «колесо правосудия» находит противников в лице друзей хаоса, вроде Независимых, Революционной Лиги и Хаоситектов. Естественно, что Свободная Лига кажется слишком свободной, чтобы представлять большую угрозу, но Анархисты и Хаоты могут действительно оказаться опасными. Гармониум также считает опасным эгоистическое и разрушительное поведение Обреченных, Безрадостных и Стражей Судьбы. Стражи Судьбы стали особой занозой для Гармониума, из-за того, что их фракция контролирует Арсенал и держит оружие подальше от рук Гармониума, предотвращая развязывание Твердоголовыми крупномасштабной войны ради мира. И вновь, такая расстановка прекрасно подходит всем, начиная Леди и заканчивая Невеждами.

Гармониум считает Атар и Людей Богов несколько безумными из-за их необычных убеждений, но все-таки безопасными. Гармониум склонен игнорировать сравнительно безобидных – хотя и пугающих – Хранителей Праха. Отмеченные могут быть раздражительными, особенно учитывая их огромное эго, но подобно остальным, они кажутся довольно слабыми; фактически, Отмеченные помогают поддерживать мир, управляя Залом Ораторов и позволяя встречаться фракциям. Чувствующие так же представляют не слишком большую угрозу, но большая часть Гармониума все равно относится к ним скептически; желая все испытать, Чувствующие могут вызвать беспорядки, сами того не желая. Невежды, хоть они и могут притягивать к себе неприятности, остаются достаточно приемлемыми для Гармониума.

Скрытые считаются довольно интересной компанией. Они ищут гармонии тела и разума – что отвечает убеждениям Гармониума. Гармонично объединив мысли и поступки, Скрытые могут достичь слияния с мультивселенной. Проблема состоит в том, что Скрытые ищут *индивидуальной* гармонии – не слишком совместимой с *универсальной* гармонией, которой хотят достичь Твердоголовые. Скрытые действуют без раздумий, что противоречит Гармониуму, желающему думать обо всем – или, по крайней мере, над всем. Однако истина состоит в другом: Скрытые слишком похожи на Гармониум, чтобы Твердоголовым это нравилось. Помимо поиска гармонии, обе группы предпочитают людей, настолько уверенных в себе, что они не думают о последствиях. Твердолобые видят в Скрытых свое кривое отражение, и это беспокоит их настолько, что они относятся к ним с подозрением.

Восприятие Гармониумом других фракций определяет то, как Твердолобые будут двигаться к достижению их далекоидущей цели, состоящей в установлении всеобщего мира. Не забывайте, Твердолобые желают бороться за неё. Вдохновленные своим давним успехом на своем основном материальном мире, члены Гармониума действительно верят, что в один день каждый придет к их идеалам и присоединится к ним. А пока члены могут устранять смутьянов: начиная с Анархистов, Хаоситектов и Независимых.

Фактол Сарин

Мужчина, человек прайм
Паладин 16-ого уровня, Гармониум (фактол)
Законно-Добрый

Сила 17
Интеллект 13
Ловкость 15
Мудрость 13
Телосложение 17
Харизма 17
HP 97
AC 0
THAC0 5

Экипировка: *Красный стальной пластинчатый доспех командования, два скимитара +2, перчатки силы огра, кольцо сопротивления огню,* плащ.
Заклинания/Уровень: 3/3/2/1
Особое: Сарин накладывает заклинания как жрец 8-ого уровня из сфер Битвы, Гаданий, Лечения и Защиты. Вдобавок к остальным стандартным способностям паладина и члена фракции, он специализируется на использовании скимитаров и стиле боя с двумя клинками (*Смотрите Полное Руководство Бойца - Редактор*).

Ходят слухи о том, что Фактол Сарин происходит с Орто, мира Гармониума, где он поднимался по иерархической лестнице для того, чтобы стать шишкой. Заслужив продвижение по службе, Сарин решил отправиться в Сигил, вместо того, чтобы пойти более легким путем через ранги основных материальных миров Гармониума. Он осознавал, что Сигил будет более крепким орешком по сравнению с Орто, и что, придя туда, он станет Невеждой. И все же он хотел в Клетку.

Этот факт должен сказать об одной вещи даже самым большим тугодумам: Сарин полностью верен делу Гармониума. Это верность видна в каждом его слове, в каждом действии. С тех пор как он прибыл в Сигил примерно два десятилетия назад, он стал полноценным Твердоголовым, воплотив в себе все то, за что его фракция получила свое название.

Сарин жесток – даже безумцы и Невежды никогда не считали иначе. Он непоколебимо верит в дело Гармониума, и все, что благородное, законное и доброе, чтобы послужить продвижению мира и гармонии. Неудивительно, что подобное отношение к жизни делает общение с Сарином очень сложным для многих людей.

И фактол общается с очень многими людьми. Поскольку он продолжает активно действовать в Сигиле, местные жители видят на улицах его внушительную фигуру довольно часто. Высокий, широкоплечий фактол всегда выглядит очень серьезно и носит свой безошибочно узнаваемый доспех, сделанный из металла праймового мира, который некоторые называют *красной сталью*. Передняя часть брони украшена символом Гармониума, а шипы, находящиеся на плечах и шлеме, имеют сходство с нимбом из лезвий самой Леди Боли. Сходство не является совпадением: Сарин с удовольствием напоминает Скованным о том, что он поддерживает в Клетке порядок, и что, делая это, он поддерживает Леди.

В любом случае, внешность фактола привлекает внимание, также как и его личность. Некоторые члены Гармониума могли бы попытаться действовать более мягко, но только не Сарину. Нет, он использует любую возможность для того, чтобы прочитать лекцию любому, кто, по его мнению, не понимает абсолютной правильности дела

Твердоголовых. Он так же чувствует, что может улучшить мнение людей о себе, выполняя ту же работу, которую просит делать их сам. Сарин считает, что он провел время зря, если не арестовал кого-то лично, по крайней мере, за день или два.

Фактол старается быть максимально доступным для тех членов фракции, которые нуждаются в нем - но он будет говорить о делах фракции только с теми рубаками, которые прошли через соответствующие процедуры, чтобы получить у него аудиенцию. Он общается напрямую с любым членом фракции, и обращается с каждым справедливо – по крайней мере, по меркам Гармониума.

У Сарина мягкий, глубокий голос, который может буквально грохотать в учебном зале или на улицах Клетки. Он может быть очаровательным, почти дружелюбным – когда захочет этого. Но даже когда он вещает о деле Твердоголовых или вбивает нормы закона в костяные шкатулки каких-то невезучих темных дельцов, его магнетическая личность заслуживает уважения. Несомненно, Сарин является одним из лучших лидеров Сигила. Он смог добиться уважения даже среди других фактолов, включая тех, которые ненавидят его или не соглашаются с ним. Твердоголовый иногда даже подбивает их помочь ему – хотя это срабатывает отчасти из-за того, что угроза со стороны его фракции нависает над теми, кто ведет себя неподобающим образом. Однако, не совершая ошибок, Сарин заслуживает уважения, и он получает его; он никогда не действует с помощью запугивания.

Сарин возглавляет фракцию чуть более пяти лет, и он смотрит вперед, собираясь возглавлять её еще долгое время. Уравновешенный знаток не поддается стремительным решениям, которые могут подорвать его статус, так что, скорее всего, он действительно будет оставаться во главе Гармониума еще долгое время.

Кроме того, что он является праймом и харизматичным, популярным лидером, Сарин так же выделяется среди большинства других фактолов по другой причине: он женат и имеет семью. Его жена, Вера, является жрицей (Pl/♀ человек/Pl2/Гармониум/Законно-Добрая), одним из духовных лидеров фракции. У Сарина и Веры девятеро детей, причем все они выросли в любви, но при поддержании соответствующей дисциплины. Их самый старший ребенок, девочка 14 лет по имени Маринда, уже подумывает о присоединении к Гармониуму.

Городские Бараки

Что за уродливое здание!
- Фарвис, Невежда, перед тем, как Твердоголовые арестовали его за «унизительное замечание в отношении официальных лиц, следящих за осуществлением законов»

Внушительные Городские Бараки напоминают гигантский кусок камня, достаточно тяжелый для того, чтобы раздробить сами улицы. Это здание с остроконечной шиферной серой крышей, кажется унылым, но надежным, и способно вместить более 1,000 человек. Она имеет один единственный вход, над которым возвышается арка в виде двух поднятых сжатых рук, образующих кулак (*некоторые говорят, что главы Гармониума имеют свой собственный, личный вход, но его местоположение остается тайной - Редактор*). Бараки – уродливое место, но никакой странник не захочет, чтобы Твердоголовый услышал это из его уст.

Район Леди вокруг этой штаб-квартиры остается спокойным и организованным – ведь члены фракции следят за этим! Все местные дельцы – а их очень немного и к их числу можно отнести далеко не каждого – удостоверяются, что они идут правильным

шагом в такой близости от домашней базы Гармониума. Первой вещью, с которой сталкивается человек на подходе к баракам Гармониума, является группа стражников. Четыре дозорных все время стоят у входа в здание, день или ночь, причем погода не имеет для них никакого значения. Они остановят любого, кто хочет войти, просто спросив «Кто идет?». Стража прогоняет любого, у кого нет серьезного основания для посещения их штаб-квартиры, но при этом, разрешая пройти всем членам Гармониума, считая, что у них есть фракционные дела.

Посетители проходят под сжатыми каменными руками над дверным проемом и попадают в приемный зал, расположенный на первом этаже. Странники, не принадлежащие к Гармониуму, должны зарегистрироваться здесь и доложить о своем деле регистратору фракции. Если она пропускает посетителей, то она дает им пропуска, которые просит держать при себе, пока они находятся в здании. Только члены Гармониума могут проходить свободно; те, кто не знают дороги, получают провожатого, принадлежащего к фракции (*Обычно тех, кто только что закончил обучение - Редактор*). Регистратор, Диана Страж, напоминает посетителям о том, чтобы они не расставались с назначенными им проводниками.

Диана Страж

Женщина, человек с планов
Чародей 12-ого уровня, Гармониум (фактотум)
Законно-Нейтральная

Сила 10
Интеллект 16
Ловкость 17
Мудрость 15
Телосложение 16
Харизма 15
HP 31
AC 6
THAC0 17

Экипировка: *Кольцо защиты +1, медальон чтения мыслей,* посох.
Заклинания/уровень: 5/5/5/5/2
Особое: Книга заклинаний Дианы содержит почти все заклинания школы Очарования/Чар тех заклинательных уровней, которые ей доступны, так же как и большинство заклинаний школы Гаданий, подобных *определению мировоззрения*. Мастер может предоставить ей другие заклятья, но, по крайней мере, одно из них на каждом уровне должно принадлежать к школе Очарования/Чар. Диана обладает стандартными способностями мага и члена фракции.

Будучи приятной женщиной лет 40, Диана принадлежит к Гармониуму более десяти лет и чувствует себя очень преданной этой группировке. Она является веселой, яркой и очень деловой дамой, которая приветствует каждого входящего посетителя. Регистратор использует заклинания из школы Гадания и другие заклятье в случае крайней необходимости и в том случае, если она чувствует что-то необычное в посетителе. Она применяет *медальон чтения мыслей* для того, чтобы определять намерения людей и обнаруживать ложь.

Диана заставляет всех посетителей чувствовать себя желанными, а всех членов Гармониума ощущать себя, как дома. Ее общительность и смешливость скрывают её

природную стойкость, что заставило не одного, и не двух злоумышленников недооценить её. Она несколько раз вызывала внешних стражей, чтобы они выкинули темных типов, которых они пропустили – она не стерпит пренебрежения ни от кого.

Уровень 1: Зона общественности

Правильный путь –
путь Гармониума.
- Фактол Сарин

Пройдя через приемную, странник оказывается в общедоступной части Городских Бараков, попадая в первую из множества аудиторий, разбросанных по всему этажу. В этих больших комнатах рекруты получают инструкции, хотя они также посещают лекции и в штаб-квартире фракции на Аркадии. Кроме того, Твердоголовые могут посетить аудитории для прохождения курсов офицерской подготовки или официального инструктажа. В комнатах находятся длинные учебные столы и множество стульев. Аудитория обычно имеет небольшую сцену и кафедру для инструктора.

Прогуливаясь по пустынной, хорошо освещенной прихожей Городских Бараков странник может услышать грохот тяжелых сапог. После прохода через множество других аудиторий, перед ним оказывается огромное количество спален. Эти *спальные квартиры для именующихся* разделены по половым признакам. Фракция препятствует тесной дружбе между офицерами и теми, кто ниже их по рангу, отдав именующимся нижние квартиры, а фактотумов расположив на верхнем уровне.

Небольшая аудитория занимает место в башне на первом этаже; намного больший зал охватывает оба этажа другой башни и используется для трехразовых инструктажей, которые проводятся каждый день, перед тем как патрули Гармониума отправятся исполнять свой долг в городе. Эти аудитории отлично подходят для массовых собраний, например во время выступления фактола. Небольшой амфитеатр помещает в себя 200 человек, тогда как большой вмещает 500.

Задняя прихожая идет мимо комнаты для тренировок и общественной столовой. Схожие залы есть как на первом, так и на втором этаже. Довольно обширная библиотека фракции содержит книги, связанные с законом, а так же с поэзией и одобренной беллетристикой. Библиотека также предлагает конфискованные в больших количествах религиозные трактаты и многочисленные *Книги Гармониума* и *Муниципальные Кодексы Сигила*. Члены фракции могут брать книги на неделю.

С первого этажа можно попасть в огромный внутренний двор, который ограждают Городские Бараки. Часть физической подготовки новобранцев проходит именно здесь; там проводятся регулярные физические занятия для именующихся, и ежедневные парадные марши. Начальники фракции всегда серьезно относятся к внешности, и только регулярные тренировки дают именующимся и офицерам прекрасную военную выправку, которая так поражает жителей Сигила.

Уровень 2: Зона фракции

Наша сила все сделает правильно.
- Надпись на стене в приемной Городских Бараков

Гармониум пускает на второй этаж бараков только членов фракции. Прямо над библиотекой находится большая комната записей, где хранятся свитки, перечисляющие всех членов Гармониума, наряду с их текущим назначением и начальником. Эта башенная комната также содержит книги, описывающие известную историю Гармониума. Кроме того, фракция поддерживает записи обо всех арестах, произведенных патрулями Гармониума в Сигиле; большой штат клерков выслеживает правонарушителей, регулярно обновляя записи. Странники, которые думают, что Гармониум просто борется за исполнение закона, будут неприятно удивлены, когда обнаружат себя назначенными в комнату записей на недельку или две.

На верхнем уровне находится два храма, для личного религиозного пользования. Одна башня на втором этаже так же содержит несколько офисов фракции.

Квартиры офицеров расположены вдоль верхней прихожей. Фактотумы и факторы живут по двое в комнате. Каждая комната имеет простую обстановку: две отдельных кровати, два небольших стола и три стула. Комнаты также имеют шкафчики для хранения вещей. Фракция позволяет некоторые личные украшения, пока офицеры держат их в своих комнатах. Иметь роскошное или чрезмерно расточительное снаряжение не разрешается даже офицерам.

Сразу после квартир офицеров расположен офис главного помощника и заместителя Сарина, Тоната Шара. Этот фактор занимается множеством ежедневных дел фракции, оставляя Сарину свободу определения общего развития Гармониума. Фактол передал Шару значительное количество полномочий и власти, готовя его к возможному повышению до лидера фракции.

Поскольку Шар общается с отдельными Твердоголовыми чаще, чем Сарин, то к нему довольно часто захаживают как офицеры, так и представителей более низких рангов. Каждое утро он кратко рассказывает другим факторам о положении дел фракции. Его офис, несколько превосходящий размерами офис фактола, явно предназначен для инструктажей.

В офисе Шара находится большой письменный стол, два обычных стола и большой стол для переговоров. Вокруг стола для переговоров стоит дюжина стульев конференциального стола, а еще четыре стула возвышаются возле письменного стола Шара, позволяя ему проводить более приватные инструктажи. На стене нет каких-либо украшений, хотя в ящике стола Шара лежат копии карт, висящих на стене офиса фактола.

Тонат Шар

Мужчина, человек с планов
Боец 9-ого уровня, Гармониум (фактор)
Законно-Добрый

Сила 18/54
Интеллект 12
Ловкость 17
Мудрость 12
Телосложение 16
Харизма 13
HP 53
AC 3
THAC0 12

Экипировка: Красная *кожаная броня* +2, *двуручный меч* +1
Особое: Шар обладает всеми стандартными способностями члена фракции и бойца.

Хотя рост Шара ничем не отличается от роста обычного человека, он обладает телосложением дворфа. Он носит броню из красной кожи с яркой синей эмблемой Гармониума справа на груди. Фактор серьезен, строг и деловит – и его внешний вид полностью отвечает этому. В отличие от Сарина, который усмехается для того, чтобы очаровать своих последователей, Шар никогда не выдавит из себя улыбки. Офицеры, работающие с ним, научились узнавать редкий блеск в его глазах, который свидетельствует об удовлетворении или радости.

Хоть ему и не достает обаяния, Шар восполняет это справедливостью. Когда он кого-то допрашивает, он слушает внимательно, возможно задаст один или два наводящих вопроса, а затем вынесет решение. Фактол должен согласиться с ним, так как он никогда не опаривал ни одно из суждений Шара.

Шар всегда остается бодрым и профессиональным. Это значит, что он всегда находится при исполнении своих обязанностей, никогда не отдаляясь от дела фракции. Ходят слухи о том, что у Шара нет ни одного настоящего друга. Он считает себя отцом одной большой семьи Гармониума, и, когда он предлагает поддержку, он не слишком углубляется в личную жизнь её членов. Этот знаток просто хочет оставаться объективным.

Хоть он и не так любим людьми, как Фактол Сарин, к Шару относятся с таким же уважением. Его доступность преодолевает эмоциональный барьер, который он возвел между собой и другими Твердоголовыми. Шар сделает все, что угодно для своей организации, и последует за Сарином в Баатор и обратно. Каждый член Гармониума, имевший дело с Шаром, соглашается, что этот тот человек, которому подходит роль фактола – хотя они надеются, что это случится не очень скоро, так как всем им больше нравится Сарина.

Но фактол никогда не говорил напрямую о том, что Шар однажды займет его место – есть еще один фактор ранга Шара, которого следует учитывать: Кайлин Кэйн. Кэйн (P1/♂ полуэльф/W15/Гармониум/Законно-Нейтральный) поддерживает штаб-квартиру фракции в Мелодии на плане Аркадия. Несмотря на обаяние и успех Кэйна, люди ставят больше звенелок на то, что фактолом, в конце концов, станет Шар.

Офис Шара от офиса фактола отделяет всего несколько футов. Эта комната отличается довольной простой обстановкой, включающей большой письменный стол, два довольно больших стола и шесть стульев. На стене висит карта Сигила, а так же других горячих точек, которые важны для фракции в настоящее время. В данный момент к ним относятся карты Аркадии, Механуса и Стойкости с Ксаосом. В карты воткнуто множество цветных меток.

Естественно, что не-члены Гармониума редко оказываются в офисе Сарина; подобные встречи фактол обычно проводит в одной из комнат для инструктажа. Только члены фракции – и назначенные посетители– могут вступить в офис фактола, для того чтобы пообщаться с Сарином или получить приказы соответствующие приказы.

За следующей дверью находятся апартаменты семьи фактола, где находятся комнаты Сарина, Веры и их девяти детей. За исключением того, что они несколько больше, комнаты фактола ничем не отличаются от комнат его офицеров. Сарин верит в то, что это помогает ему лучше вписаться в общую структуру Гармониума – он хочет быть «просто еще одним рубакой». И он прав. Офицеры и именующиеся одинаково уважают Сарина, особенно за то, что он не придерживается расточительного образа жизни других факторов.

Верхние башни

Четыре башни Городских Бараков возвышаются на уровень выше главного здания. Одна башня представляет собой посадочную площадку для крылатых посланников и членов фракции. В трех других находятся небольшие дополнительные библиотеки, комнаты для хранения записей, аудитории, тренировочные комнаты и столовые.

Около Штаб-квартиры

Многие фракции имеют безопасные укрытия в Сигиле, но только не Гармониум. Твердоголовые предпочитают действовать в открытую. Поскольку они повинуются закону, они не нуждаются в местах, в которых можно скрываться. Естественно, на это так же влияет и тот факт, что Гармониум обладает значительным присутствием в Клетке: когда твои приятели-Твердоголовые находятся на расстоянии оклика, член фракции может чувствовать себя в безопасности.

И все же Гармониум имеет несколько мест, которые он пытается хранить в относительной тайне. К примеру, возьмем заведение, называющееся Зал Свободы. Большинство людей назовут его таверной, но это место имеет довольно спокойную атмосферу по сравнению с другими пивными. Сюда приходят после службы члены Гармониума для того, чтобы оторваться (*Насколько вообще Гармониум может отрываться, а это не так уж и впечатляюще - Редактор*). В Зале Свободы находится Клуб Нотариусов (для именующихся), Офицерский Клуб, и секретная задняя комната, в которой находится портал в город Мелодия на Аркадии. Фракция хорошо охраняет этот портал; фактически, в любой момент в Зале Свободы находится более 100 членов Гармониума. Насколько известно Гармониуму, только члены их фракции использовали этот портал – но странник может получить несколько иную информацию от некоторых Независимых или Анархистов…

Штаб-квартиры на Аркадии

Город Мелодия является цитаделью Гармониума на втором слое Аркадии, Буксенусе. Хоть Николай Мабру (P1/♂ тифлинг/W10/Гармониум/Законно-Нейтральный) и правит городом, настоящей местной шишкой является Кайлин Кэйн. Подобно Тонату Шару, Кэйн является доверенным лицом Фактола Сарина, так что он обладает большой властью и полномочиями. Этот харизматичный знаток хорошо ладит со своими людьми. Дело в том, что его приветливая натура может доказать его недееспособность; Сарин предпочитает, чтобы лидеры фракции держались на расстоянии от рядовых её членов.

Странник, который назовет Мелодию твердыней Гармониума, будет абсолютно прав – около 10,000 Твердоголовых обитают в городе, тогда как людей, которые не принадлежат к этой фракции, здесь гораздо меньше. Гармониум использует весь этот город в качестве штаб-квартиры своей фракции и использует самые различные средства для того, чтобы привлечь туда людей, которые согласились бы жить во вселенской гармонии. Кроме того, новые рекруты тренируются в четырех больших лагерях, которые постоянно действуют за пределами города. В Мелодии всегда рады новым рекрутам, которые становятся частью этой фракции.

В рядах фракции

Гармониум – *большая* фракция. Помимо нескольких тысяч членов, находящихся в Сигиле, и 10,000 в Мелодии, Гармониум включает в свои ряды еще несколько тысяч

членов, обитающих где-то на Аркадии и несколько тысяч Твердоголовых в городе Стойкость – не говоря уже о целом праймовом мире, заполненном ими. Это много людей. Твердоголовый редко окажется вдали от другого Твердоголового.

Отыгрыш Твердоголового

Ты может еще и не принадлежишь к Гармониуму, берк, но однажды ты поймешь.
- Фактол Сарин, на одной из его «арестовочных прогулок»

Гармониум открывает свои двери для всех существ, которые действительно верят во вселенский мир, к которому так стремится эта группировка. К нему могут присоединиться представители любой расы или класса, пока они следуют законному этическому кодексу.

Мировоззрение: Истинная вера в путь Гармониума подразумевает законное мировоззрение, но злые существа обнаружат, что они приветствуются здесь также как и добрые. Понимание общественного порядка важнее, чем понятия добра и зла. Истина состоит в том, что некоторые из членов Гармониума кажутся воистину злыми; многие – добрыми, а большинство колеблется где-то посередине спектра добра и зла. Видите ли, зло не совсем подходит для гармонии и мира. Но даже баатезу понимают порядок и преимущества стабильности.

Раса: Если даже баатезу понимают порядок, то его должны понимать и представители других рас. Люди и дворфы остаются наиболее вероятными ценителями порядка, и множество людей присоединяется к Гармониуму; дворфы присоединяются в меньших количествах, отвечающих их менее значительному количеству. Гитзераи и бариауры вообще не ценят порядок и редко присоединяются к Гармониуму, но зато некоторые тифлинги и планарные полуэльфы вполне могут стать Твердоголовыми; хотя большая их часть слишком любит независимость для членства в этой военизированной фракции, многих из этих одиночек, кажется, притягивает ощущение одной, большой семьи, которое предлагает Гармониум. Что касается праймов, то эльфов и гномов, похоже, не слишком привлекают идеи Твердоголовых. (*Особенно когда они узнают о том, что члены этой фракции истребили значительное количество их братьев на Орто. – Редактор*). Большинство праймов, присоединяющихся к Гармониуму, делает это потому, что вербовочные лозунги Твердоголовых предлагают стабильность и безопасность в этом странном, новом мире.

Класс: «Мир» - жестокая штука, и она требует жестоких людей, которые будут бороться за то, что является правильным. Таким образом, Гармониум очень хорошо подходит для воинов всевозможных типов, особенно паладинов. Следопыты не становятся хорошими Твердоголовыми, поскольку они слишком любят оставаться себе на уме. Жрецы являются более распространенными членами Гармониума – особенно те, которые ценят идеалы мира и стабильности. Жрецов богов войны труднее найти в рядах Гармониума, но не потому, что они так сильно расходятся в идеалах с фракцией, а из-за того, что слишком большое их количество плохо повлияет на образ Гармониума. Множество жрецов этой фракции почитает силу по имени «Святой Кутберт» с праймового мира под названием Оэрт. Кажется, что последователи Кутберта имеют много общих идей с Гармониумом, и каждый из них, кто оказывается в Сигиле, довольно быстро присоединяется к этой фракции.

Маги не часто встречаются в рядах Твердоголовых, хотя некоторые из наиболее воинственных и законных присоединяются к ним. Плуты так же редко становятся членами

фракции, отчасти из-за самой их натуры – «плуты» плохо работают с другими, в конце концов – и частично из-за того, что они известные правонарушители. Многие рубаки удивляются тому, что Гармониум вообще пускает плутов в свои ряды, но некоторые воры в действительности стремятся помешать другим представителям своего класса, совершать их преступные действия. Даже у законопослушного Гармониума иногда возникает потребность в хороших шпионах – пока они не нарушают закон, конечно же.

Как только рубака присоединяется к Гармониуму, такие вещи, как его раса и класс, перестают иметь какое-либо значение. Твердоголовый есть Твердоголовый, и все они держатся вместе, подобно одной, большой семье. О, что и говорить, у них случаются ссоры, но все члены Гармониума знают, что если они отвернутся от своей семьи, то они потеряют все преимущества, которые дает принадлежность к этой группе. Более того, они обнаружат, что их прежняя любимая фракция охотится на них; любой, кто принадлежит к Гармониуму, знает, что лучше не становиться его добычей. Немногие Твердоголовые отвернулись от него.

Членство во фракции

Странник может присоединиться к Гармониуму только одним из двух путей. Во-первых, странник может отправиться в Городские Бараки и попросить там несколько вербовочных брошюр. Затем заинтересованный человек получает приглашение на несколько небольших собраний и общественных мероприятий, где его оценивают офицеры. Если они оценят его по достоинству, то они предложат ему присоединиться.

Другие рубаки могут просто получить предложение присоединиться к Гармониума – это одна из немногих фракций, которая активно занимается вербовкой. Знатоки говорят о том, что к ним часто присоединяются Невежды, зная, что стабильность и сила фракции – хорошая перспектива на будущее. Гармониум предоставляет приют и удобства, которые может предложить только одна большая семья (*Слухи о том, что Гармониум принуждает глупцов с улиц вступать во фракцию, используя «тактику преобразования в Твердоголовых» сильно преувеличены. Но когда их численность слишком сильно падает, что приводит к беспорядкам в Клетке… ну, иногда случаются и такие вещи. Очевидно, что Сарин ничего не знает об этих необычных вербовочных методах - Редактор*).

Каждые четыре недели все недавние новобранцы собираются для прослушивания воспитательной речи Сарина. Выступление фактола хорошо демонстрирует, каким человеком он является на самом деле – жестоким, прямым, харизматичным и непреклонным – и сообщает новичкам о том, что их ждет. Затем они отправляются в тренировочные лагеря на Буксенусе, втором слое Аркадии. Под конец восьмой недели изнурительных тренировок, новобранцы либо бросают все это, чтобы стать обычными глупцами, либо превращаются в настоящих Твердоголовых.

Те, кто терпят неудачу, хоть и воспринимаются с некоторой осторожностью, но все же могут снова попытаться пройти подготовку позже. Видите ли, фракция ожидает, что, в конце концов, к ней присоединятся все (*Несмотря на слова Фактола Сарина, который говорит новичкам о том, что фракция дает второй шанс немногим. Единственные Твердоголовые, которых не приглашают обратно, это те, кто уже отвернулся от фракции. А так же те, кого фактол арестовал и приговорил. Виновные бедолаги приговариваются к безлиственице - Редактор*).

Гармониум является полувоенной организацией. Именующиеся, которые закончили свое обучение, становятся *Нотариусами*, обычными солдатами. Нотариусы делятся на пять рангов, в зависимости от их срока службы, начиная низшими Единичными Нотариусов, и заканчивая Пятикратными Нотариусами.

Некоторые Нотариусы позже решают заняться офицерской подготовкой. Каждые шесть месяцев шишки Гармониума выбирают несколько Нотариусов, которые показали свою жестокость, ум и верность (и достигли, по крайней мере, 3-его уровня). Эти рубаки проходят продвинутую подготовку и, по её окончании, становятся *Измерителями*, которые являются фактотумами Гармониума. Подобно Нотариусам, Измерители делятся на пять подрангов, в зависимости от своего срока службы; самый низкий Единичный Измеритель может позже стать Пятикратным Измерителем.

Выше Измерителей стоят *Перевозчики*, факторы Гармониума. Эти шишки набирают представителей своего ранга из Пятикратных Измерителей (*Тонат Шар и Кайлин Кэйн – единственные Пятикратные Перевозчики - Редактор*). Сам фактол решает, кто достоин продвижения по службе среди Перевозчиков, основываясь на его способностях, сроке службы и выдающихся деяний, совершенных во время служения фракции.

Способности Фракции

Все члены Гармониума, начиная Нотариусами и выше, могут использовать *очарование* раз в день. Те, кто являются Измерителями Первого ранга (фактотумами) или выше получают дополнительные выгоды. На 4-ом уровне, благодаря их интенсивным тренировкам, Измерители получают положительный модификатор +1 к броскам атаки с избранным ими оружием. Эта способность не влияет на специализацию; положительный модификатор броска атаки Гармониума плюсуется вместе с любыми другими бонусами.

Перевозчики, по меньшей мере, 7-ого уровня развивают в себе такую веру и верность долгу, что их становится очень сложно сломить. Они получают положительный модификатор +3 бонус к спас-броскам против страха и заклинаний (или заклинательных способностей), связанных с эмоциями, подобно *обаянию, бабаю, дразнилке, провалу в памяти, панике, эмоциям, страху, отчаянию, меткий глаз, вызову страха* и даже *страху* дракона.

И, наконец, Четырехкратные и Пятикратные Перевозчики, обладающие как минимум 10-ым уровнем, могут использовать заклинательную способность, называющуюся *диктатом*, раз в день, вне зависимости от класса (*Все жрецы Гармониума могут получить доступ к диктату, как к заклинанию 2-ого уровня - Редактор*).

Диктат

(Очарование/Чары)
Жреческое заклинание 2-ого уровня

Сфера: Закон
Расстояние: 30 ярдов
Длительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: До 6 существ в 20-футовом кубе
Компоненты: В
Время Произнесения: 5
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Заклинание *диктат* является улучшенной версией жреческого заклинания первого уровня *команда*. Оно может воздействовать на шесть существ одновременно, и при этом его воздействие продолжается более одного раунда. Как заклинание или заклинательная способность, *диктат* позволяет заклинателю произносить короткие, точные фразы или приказы, состоящие не более чем из дюжины слов, которым должны повиноваться все

цели, если они проваливают свои спас-броски. Примеры приказов могут включать следующие: “Брось оружие на пол!” или “Стой здесь, пока я не вернусь!” и даже “Схватите того эльфа!”. Член фракции должен произносить команду на языке, знакомом цели, так как в противном случае заклинание терпит неудачу. Субъекты продолжают повиноваться долгосрочным приказам (таким как «жди здесь») в течение одного раунда на уровень опыта заклинателя.

Чтобы отдать приказ, Твердоголовый должен произнести его непосредственно в сторону цели. Команды, вроде ”Умри” или ”Усни” обычно не работают, но поручения, типа “Лечь и заложить руки за голову” обычно оказываются достаточно эффективными. Если член фракции отдает приказ не слишком уверенно или неточно, то Мастер может дать цели модификатор спас-броска от +1 до +4. Если заклинатель приказывает жертве совершить явно самоубийственное действие (“Прыгни с утеса!”), то жертва, провалившая свой спас-бросок, останется стоять в течение одного раунда, борясь с желанием подчиниться.

Слухи

Гармониум всегда был одной из тех фракций, у которых есть большие Планы. Твердоголовые хотят действовать, и, по большей части, они хотят действовать против других фракций. Анархисты, возможно, представляют самую большую угрозу философии Гармониума, поскольку их деятельность подрывает порядок в Сигиле. Шишки Гармониума выработали стратегию против них, хотя они постоянно обнаруживают, что их планы расстраиваются, поскольку они направлены против сборища глупцов, у которых нет собственных планов.

Хаоситекты тоже стали проблемой, по большей части потому, что другие фракции могут использовать их в своих целях. Гармониум, как организация, пока что открыто не противостоял Хаотам, хотя отдельные офицеры и Нотариусы постоянно следят за ними, стремясь уличить их в нарушении закона. В большинстве случаев, они хватают этих глупцов прямо на улицах (*Так как Хаоситекты не знают большинство законов, и не соблюдают ни один из тех, которые знают, они их часто нарушают - Редактор*).

Члены Свободной Лиги так же представляют для некоторых членов Гармониума очень большой интерес. Отказываясь присоединяться к «реальным» фракциям – даже к тем, которые Твердоголовым не нравятся – они демонстрируют свой отказ принимать порядок вещей, установленный Гармониумом. По мере того, как Независимые становились более организованными, они привлекли внимание Гармониума – что стало источник довольно большого беспокойства для Свободной Лиги. Некоторым (и не только Независимым) кажется, будто Твердоголовые хотят истребить их. Все чаще и чаще они арестовывают людей просто за то, что они принадлежат к Независимым, а затем отправляют их к Хранителям Праха.

Свободная Лига не знает об этом, но эти действия официально не разрешены. Видите ли, небольшая группа Нотариусов и Измерителей поставила себе задачу избавиться от Независимых – и они используют для этого все, что считают необходимым (*Естественно, нельзя не упомянуть, что эти члены Гармониума больше подпадают под, ну, «нижнепланарный» конец шкалы мировоззрения - Редактор*).

Фактол Сарин не знает об этой небольшой цели. Пока «внерабочая» активность ненавистников Независимых не создает помех их главным задачам, он скорее всего и не обратит на них внимания – только если другая фракция не привлечет к этому его внимание. Независимые считают, что это он стоит за этим истребительным движением, и потому они не хотят обсуждать с ним этот вопрос. Если Сарин узнает о скрытой кампании, ведущейся против них, то он, скорее всего, прикажет ее организаторам

следовать своим обычным обязанностям и прекратить изобретение новых целей. В конце концов, определение направления развития фракции – *его* обязанность, а не членов низшего ранга. Уничтожение Независимых, даже если это не идет в разрез с политикой Гармониума, не должно производиться без специальных приказов. Это нарушает правила.

Долгое время Стражи Судьбы и Безрадостные находились в первых строчках списка нарушителей спокойствия фактола. Естественно, многие из них кажутся терпимыми, поскольку они считают, что ничего не имеет значения (Безрадостные) или что все, в конечном счете, пойдет своим путем (Стражи Судьбы). Однако некоторые из этих людей проявляют склонность к активному разрушению. Кроме того, их философии действительно беспокоят Твердоголовых, и им не нужно существование групп, заражающих других безумными идеями. С Безрадостными достаточно легко справиться; как и в случае с Хаоситектами, нужно просто немного подождать. Они просто обречены совершить ошибку: и тогда Твердоголовые смогут арестовать их.

Стражи Судьбы – это уже другой вопрос. Эта фракция выполняет важные функции в Сигиле: она контролирует Арсенал – что является очень большой проблемой, во всяком случае, для Гармониума. Твердоголовые стремятся навредить Стражам Судьбы любым возможным способом, но не хотят вступать в прямое противостояние с Уходящими. Видите ли, если они будут бороться с ними напрямую, то они будут действовать на руку этой группе, слежу развитию энтропии. Фактол Сарин слишком умен для этого. Вместо этого он старается обойти их в области авторитета и, сделав свою работу хорошо, шагнуть на встречу поколению гармонии и мира. Только опираясь на собственные цели, Гармониум может надеяться нанести поражение Стражам Судьбы; в момент, когда Гармониум встретит своего врага, они поступят также как и Стражи Судьбы.

Истина для Мастера

Перемещение планарных слоев и городов стало основным приоритетом темной стороны текущих целей Гармониума. Следующий шаг к достижению его окончательной цели связан с решением ситуации на Аркадии. Видите ли, недавно Гармониум разработал план обращения множества хаотичных рубак в их идеалы. Ну, в определенном отношении этот план сработал, но у него был один побочный эффект: весь третий слой Аркадии соскользнул на Механус. Кажется, что частичка зла, созданная в ходе реализации этого плана на Аркадии, стала противовесом добру на этом слое. Когда слой стал более нейтральным, он отправился на Механус!

Естественно, что Твердоголовые изрядно изменились в лице после этой оплошности, которая только доказала, что вдалбливание в головы удается им гораздо лучше, чем составление различных тонких планов. Они хотят вернуть слой обратно на Аркадию. Пока они вычисляют, как это лучше сделать, они непрерывно трудятся над тем, чтобы всеми силами помешать модронам удержать этот слой на Механусе. Одновременно с этим, Гармониум пытается скрыть это в тайне даже от большинства Нотариусов.

Есть также проблемы и со Стойкостью, городом на Внешних Землях. Кажется, что Гармониум хочет помочь восполнить утраченную часть Аркадии, заставив этот город соскользнуть на Аркадию на сборах, называемых Гармоническим Вознесением (*Смотрите приключение Огни Дита - Редактор*). Знатоки фракции ведут себя довольно спокойно, посылая офицеров на миссии, состоящие в распространении добра и гармонии среди народа Стойкости. Естественно, что несколько местных, которым не понравился их план, начали сопротивление.

Убийцы Милосердия

Я мечтаю о правосудии, сладком правосудии и ни о чем ином. Мое сердце горит желанием наказать всех, кто не прав в этом мире, исправить несправедливость и принести добро туда, где царит зло. Самое мое существо источает гнев, это необходимо для того чтобы поглотить преступника и достойно наказать его.

Я молода, но так чиста в своей вере, так непоколебима в своих убеждениях, что недавно я стала фактолом Исполнителей Закона. Это было не сложное решение для моих собратьев: Фактол Маллин стал стар и безразличен. Его сердце больше не освещается праведным огнем, но больше стремится к тихому покою и красоте. Он сумел достичь этого в Морге. Я попросила Хранителей Праха избавиться от его тела на Атхасе. Без сомнения, этот мир принесет ему покой, который он так заслуживает.

Но я стала фактолом не только из-за безвременной кончины Маллина, но и потому, что мои убеждения так непоколебимы и так верны. Я знаю путь, который должны выбрать Убийцы Милосердия. Я знаю дорогу, по которой мы должны идти. Я одна знаю наше настоящее и истинное предназначение – оно было открыто мне в моем сне.

Каждое преступление должно быть наказано, в соответствии с законом. Нет такой вещи, как "смягчающие обстоятельства", которые могли бы отменить или облегчить приговор. И преследующий меня сон привел меня к разоблачению слабоумия Маллина и к захвату его места. Я вижу этот сон каждую ночь, и я знаю, что теперь он ведет меня, побуждает меня вести моих Убийц Милосердия вперед, на новый, высший уровень правосудия.

Сон о правосудии, как всегда. Я трепещу от радости свершения правосудия над теми, кто виновен, так виновен! Сначала мой сон – это наслаждение и радость праведной души, но потом... она входит в сон. Сама Госпожа входит в мой сон ночь за ночью.

Я стою перед павшим заключенным, его тело еще дергается в судорогах, по мере того, как жизнь покидает его. Впрочем, моя радость недолговечна, потому что Госпожа движется по направлению ко мне. Мы одни, потому что я отослала своих людей, а с ней нет её дабусов. Я думаю о том, что она собирается делать, но всегда мысли уходят – сменяются голосами, настоящими голосами внутри моей головы. Госпожа говорит со мной! Со мной! Никогда в записанной истории Сигила Госпожа не говорила ни с кем – но она говорит со мной.

Конечно, я не говорю об этом никому. Я не могу раскрыть дилемму, которую Госпожа поставила передо мной. Каждый раз в моем сне она приближается ко мне и произносит: "Что ты будешь делать, Фактол Элисон Найлесия, если я совершила преступление? Что ты будешь делать?". Я смотрю на нее. Как может существо, которое я почитаю, быть виновным в преступлении? Как она может испытывать мою преданность таким образом? Конечно, она должна знать, как я восхищаюсь её готовностью вершить правосудие, наказывать безнравственных, сдирать кожу с преступников и бросать их, вопящих от боли, в Лабиринты.

Я смотрю на нее, и внезапно я начинаю чувствовать, как что-то обрушивается во мне. Ответ становится ясным: Это признание её вины. С этим чудовищным пониманием приходит леденящее осознание, потому что я знаю, конечно – КОНЕЧНО! – она должна быть виновна. Кто может управлять Клеткой так много веков без совершения какого-нибудь преступления?

После в моем сне приходит подтверждение моим размышлениям: тело Госпожи начинает увядать, пока от нее не остается только лицо в оправе из ножей. Оно медленно становится все меньше и меньше, и вот я вижу бриллиантово-красное солнце, поднимающееся за ней. Сияющий диск становится все ярче и больше, ослепляя меня, но я продолжаю смотреть. Потом я вижу крылатого змея, его клыкастая глотка широко открыта и медленно затягивает Госпожу Боли.

И я знаю безо всякого сомнения, что час Госпожи пробил. Её преступления против вселенной слишком сильно давят на её плечи. Она пришла ко мне за помощью, чтобы я привела её к правосудию. Она пришла ко мне, чтобы умереть.

И я не могу желать большего, чем привести существо, столь заслуживающее этого, как Госпожа, к правосудию.

- Фактол Элисон Найлесия

Кулак Правосудия

Если бы Убийцы Милосердия действительно
заботились о правосудии,
в Тюрьме было бы намного меньше народу.
- Редактор

Любой, кто спросит Исполнителя Закона, почему он присоединился к фракции, называемой также Красной Смертью, получит один ответ: Правосудие – это все. Оно абсолютно и совершенно, но оно должно быть должным образом применено. Этим и занимаются Исполнители Закона, считая, что если кто-то (то есть они) будет делать это правильно, то вселенная будет очищена от зла и станет совершенной – это является истинной кульминацией работы фракции.

Исполнители Закона появились относительно недавно, по сравнению с остальными фракциями. Во время Великого Переворота, когда Госпожа Боли использовала свои полномочия, уменьшив число фракций, многие группы оказались на грани распада. Две группы – Сыны Милосердия и Убийцы Несчастных – объединили свои силы. Сыны Милосердия были группой добрых существ, которые перемешивали законы Сигила как тесто, находя лазейки для невинно осужденных. Убийцы Несчастных, напротив, были злыми. Они были лишь немногим больше наемной силы - за определенную сумму они предлагали мстить тем, кто поступил “неправильно”.

Ни одна из этих фракций не была достаточно большой, и они вряд ли пережили бы указ Госпожи. Поэтому две фракции тайно встретились и создали устав, который объединил их, смешивая вместе две их веры. Указ, написанный около 600 лет назад – известный, как Восемь Заповедей Правосудия – все еще действует у Исполнителей Закона.

Восемь Заповедей Правосудия

Я буду всеми силами поддерживать в мире справедливость,
очищая вселенную от нарушителей закона.

В любой ситуации я буду взвешивать все "за" и "против"
вдумчиво и беспристрастно.

Я буду решать, где Справедливость должна отступить перед законом,
и отмеривать эту Справедливость твердой недрогнувшей рукой.

Я верю в правильность действий моей фракции. Мы одни отвечаем
перед высшим законом Справедливости.

Я буду судить не о добре и зле, а лишь о подчинении законам либо
их нарушении, ибо в этом суть греховности.

Я буду наказывать виновных в соответствии с их прегрешениями.

Я буду неустанно преследовать виновных; и покуда я занимаюсь этим - я чист от греха перед другими.

Я никогда не отпущу на свободу нарушителя закона, пока он не понесет заслуженное наказание.

Фракция принимает эти заповеди полностью и всем сердцем – кто-то может даже сказать, что слишком сильно. Но Красная Смерть имеет право казнить всех и каждого, кто нарушил закон. Таким образом, они образуют идеальный триумвират с Гармониумом и Братством Порядка. Твердолобые совершают аресты, Законники осуждают преступников, а Красная Смерть приводит приговор в исполнение. Стражи Судьбы также симпатизируют Убийцам Милосердия, видя в процессе наказания – особенно в длительном периоде заключения – окончательную энтропию. Независимые, естественно, так не считают, но они обычно просто избегают встреч с Красной Смертью – если только это возможно.

У фракции случаются частые стычки с Отмеченными, Чувствующими, Анархистами и, хотя и очень редко, с Берущими. Элисон Найлесия не скрывает свои крепнущие отношения с Герцогом Дарквудом, и из-за этого её фракция относится к Берущим более благосклонно.

Фактол Элисон Найлесия

Тифлинг-женщина с планов
Волшебник 8-ого уровня, фактол Убийц Милосердия
Законно-злая

Сила 10
Интеллект 19
Ловкость 16
Мудрость 12
Телосложение 13
Мудрость 17
Харизма 18
HP 28
AC 5 (10)
THAC0 18

Экипировка: *Жемчужина власти, кольцо питания*, черная *мантия архимага* (которая обеспечивает Класс Защиты 5)
Заклинаний/уровень: 4/3/3/2
Особое: Найлесия обладает стандартными способностями волшебника, тифлинга и фракции

Я знаю, что я права.
Сама Госпожа сказала мне это.
- Фактол Найлесия

Элисон Найлесия – новый фактол Убийц Милосердия – определенно, сумасшедшая и более, чем просто опасная. Эта девятнадцатилетняя девушка – наполовину человек, наполовину нечто-более-демоническое – была рождена в Тюрьме, которой она теперь управляет, и является дочерью воровки, умершей при родах. Она росла в Тюрьме под присмотром районной матроны, изучая главы и строки каждого закона Сигила – как и наказания Красной Смерти за нарушение этих законов. После таинственной смерти её суррогатной матери, Найлесия попыталась вступить во фракцию в качестве полноправного члена, но фактол Маллин упрямо отказал восьмилетнему ребенку во вступлении в Убийцы Милосердия. Впрочем, три года спустя, ей было дозволено вступить во фракцию в возрасте 11 лет.

Убеждения этого ребенка были необычайно сильны; ничто не могло поколебать её веру. Недоброжелатели пытались добиться её исключения из фракции, но Найлесия лишь улыбалась и терпеливо ожидала своего часа. В скором времени её выдающиеся организационные таланты принесли ей место Распределителя Правосудия, на котором она писала расписания и приказы для всех Убийц Милосердия.

Интересно то, что большинство недоброжелателей Найлесия получали задания, которые стоили им жизней. Те немногие оставшиеся, кто старался оклеветать этого ребенка, быстро научились держать свое мнение при себе; многие из них заняли посты на Ахероне из-за своего страха перед ней. Эти Убийцы Милосердия видели, как девушка поднималась по ступеням иерархии фракции с самого низа. (*С тех пор, как Найлесия стала фактолом, странная болезнь поразила многих из сосланных на Ахерон, и число её недоброжелателей стало неуклонно уменьшаться – Редактор*).

К счастью для молодого фактола, все остальные члены фракции твердо преданы ей. За восемь лет её службы среди Убийц Милосердия, Элисон Найлесия поднялась до ранга фактола очень быстро. Она наблюдала за расширением фракции, пока число Убийц Милосердия в Сигиле не достигло 25000 человек. Хотя некоторые члены Красной Смерти смотрят на её стремительное восхождение с завистью, большинство чувствует гордость, веря, что они помогли подняться этой великой женщине. Фактом является то, что многие Убийц Милосердия фанатично преданы своему фактолу. Куда бы она не пошла, её сопровождает от 20 до 30 членов фракции, готовых в случае необходимости отдать за нее жизнь.

Эта активная молодая женщина настолько одержима Правосудием, что по сравнению с этим остальные обязанности Убийц Милосердия кажутся для неё лишь мимолетным интересом. Неутомимая и постоянно напряженная она спит, наверное, по 15 минут на каждые четыре часа бодрствования. Она привыкла к такому графику, и десять ее самых доверенных Убийц Милосердия также приспособились к такому распорядку. (Самым известным из них является мрачный странник, которого зовут Шандер Маунтпул (Pl/m/тифлинг/F8/Убийцы Милосердия/Законно-Злой)). Однажды её спросили, почему она так мало спит, на что Найлесия холодно ответила: “Правосудие не спит. Почему должна я? Почему должен ты?” Спросивший вскоре после этого исчез.

Таланты Найлесии лежат в координировании и организации. Она проводит около 24 часов в день, планируя и воплощая в жизнь свои схемы. В первые два месяца после того, как она стала фактолом, она одобрила казнь нескольких тысяч заключенных в Тюрьме – штаб-квартире фракции. Впрочем, нельзя обвинять её в чрезмерной поспешности действий. Найлесия тщательно просматривает документы по каждому делу, находя и освещая любые несоответствия. (*Часть Законников в Городском Суде и некоторые хранители в Зале Записей начали жаловаться на дополнительную работу, которую дает им Найлесия, находя их ошибки – Редактор*). Только когда она убедится, что заключенный виновен и был правильно осужден, Найлесия одобряет вынесение приговора.

Тюрьма

Тюремный юмор?
Возможно, это когда тебя вешают на рассвете,
а посетители к тебе должны прийти днем.
- услышано в тюремной столовой

Тюрьма расположена в Районе Госпожи, самом богатом и влиятельном месте Сигила. Это запретное (и пугающее) здание семи этажей в высоту. В отличие от традиционной архитектуры Сигила, в виде Тюрьме нет ничего изящного и красивого. Систематически расположенные сторожевые башни являются единственным, что оживляет вид Тюрьмы. Вид иногда смазывается из-за сторожевых прожекторов, которые исследуют местность постоянно, днем и ночью. (*Прожекторы сделаны из полупрозрачных драгоценных камней, на которые наложено заклинание постоянного света, и сияние которых усилено увеличительными стеклами – Редактор*). Вооруженные Убийцы Милосердия постоянно патрулируют стены Тюрьмы; кроме того, они всегда берут с собой нескольких Аоскианских гончих, начинающих лаять, стоит им только учуять заключенного вне камеры.

Стены Тюрьмы сделаны из симметрично сложенных серых камней правильной формы. Здание занимает площадь примерно десяти городских кварталов и снаружи выглядит сплошным. Однако Тюрьма на самом деле построена вокруг открытой прямоугольной площадки, где некоторым заключенным позволено гулять, а остальные вынуждены обучаться какой-либо работе. Это мрачный двор – там нет деревьев, нет кустов, нет травы, это место лишено любого укрытия. Единственное, что там есть – это широкая мощеная дорога, идущая в центре двора; и только Убийцы Милосердия имеют право ходить по ней.

Все заключенные должны идти по грязи, передвижение по которой может оказаться очень непростым, когда бурые масляные дожди Сигила превращают двор в топкую яму.

Каким бы суровым и неприятным не был двор Тюрьмы, внутри все еще хуже. Кроме первого этажа, который используется в качестве офисов, казарм фракции и других помещений, оставшаяся надземная часть Тюрьмы содержит только тюремные камеры. Все семь этажей, окружающих квадратный двор содержат камеры, в которых может находиться от одного до четырех заключенных одновременно, в зависимости от того, как быстро Законники будут проводить судебные процессы. Каждая камера представляет маленькое помещение не больше 5 футов в ширину и 10 в длину, и только половина из них имеет окна. (*Естественно, что кроме пикси никто не сможет убежать этим путем, да и пикси, впрочем не смогут – их держат в камерах, сделанных специально для них – Редактор*). Говорят, что в Тюрьме может одновременно находиться в заточении 24000 заключенных.

Хотя камеры и ужасны, но есть место еще хуже: подземная часть Тюрьмы, известная как Подвалы. Там внизу находятся столовые, ванные и рабочие комнаты – мрачные места, которые заключенные должны посещать ежедневно. Внизу так же находятся Комнаты Приговоров, в которых осуществляются казни и пытки. Ходят слухи, что Подвалы заполнены “забытыми” камерами, которые служат местом заточения еще 8000 заключенных. Заключенные живут в страхе перед Подвалами, потому что они не могут быть уверены в том, идут ли они туда для ежедневных дел, или их ведут туда для

того, чтобы отрубить пальцы за воровство.

Фактол Найлесия установила несколько новых процедур относительно наказаний, но стражники Убийц Милосердия продолжают держать заключенных в неведении относительно их участи так долго, как это возможно. Тем не менее, слухи полностью нельзя утаить в таком огромном месте, как Тюрьма. Известно, что несколько счастливчиков – хотя, их очень мало – на самом деле были освобождены. Оставшиеся были отправлены лишь Боги знают куда. Кое-кто из заключенных надеется на помилование, которое, по слухам, дается фактолом, но надежда только усиливает их страдания.

Убийцы Милосердия всегда привозили “особых” заключенных на Площадь Просителей, публичное место, где потешающаяся толпа могла посмотреть на то, как преступника повесят, обезглавят или скормят вирму. (*Более подробно это описано в книге “В Клетке. Руководство по Сигилу” – Редактор*). Но большая часть заключенных находит свою смерть в самых дальних и самых тихих углах Подвалов. К тому времени, когда эти несчастные разберутся, где находится помещение для казни, они уже будут стоять в очереди на вход туда.

Впрочем, теперь фактол Найлесия решила, что заключенные должны умерщвляться на площади внутри Тюрьмы. Во время её первого месяца на новой должности, она приказала построить огромные виселицы в одном из углов площади, как раз над хорошо охраняемой ямой, которая, по слухам, ведет в Подвалы. Мертвецов утаскивают под землю и посылают через порталы в специальную часть Морга, которая занимается казненными преступниками. Ежедневные казни являются обязательным зрелищем для заключенных. Каждый день заключенных одного из тюремных этажей выстраивают на площади. Под бдительным присмотром охраны они обязаны наблюдать за казнью их знакомых и друзей, которые были приговорены к смерти по новой процедуре наказаний. Найлесия считает, что этот пример убережет их от подобных ошибок в будущем.

Посещение Тюрьмы

Большая часть тех, кто попадает в Тюрьму, уже не возвращается назад. По крайней мере – пока срок их наказания не закончится. Но некоторые смельчаки добровольно отправляются в это здание. Убийцы Милосердия Сигила каждые две недели получают хорошие премии за службу в охране Тюрьмы. Они должны обойти все здание, включая Подвалы. (*Однако, члены других фракций – это совсем другое дело: ни под каким предлогом постороннему не будет дозволено “помочь” патрулю – Редактор*). Кроме того, жрецы Убийц Милосердия могут приходить в Тюрьму раз в две недели, чтобы помочь заключенным в их духовных нуждах. Жрецы свободно могут заходить в здание, но они стараются избегать Подвалов.

Иногда, товарищи кого-нибудь из тех, кто заперт в Тюрьме, приходят навестить своих друзей или приносят прошения в их пользу. В прошлом, таких посетителей сразу поворачивали назад, но фактол Найлесия ведет несколько иную политику.

Всем, кто приходит в Тюрьму с каким-нибудь делом, позволено пройти внутрь через главный вход. Их проводят в большую и унылую комнату ожидания с небольшим количеством стульев и патрулируемую тяжело вооруженной охраной. Удивительно, но фактол Найлесия занимается каждым посетителем сама. Конечно же, она окружена своими телохранителями и сопровождающими, которые обычно и занимаются основной работой (Если герои попытаются напасть на неё, то от 20 до 30 Убийц Милосердия сразу же среагирую на это. Все они яляются бойцами/магами с 5-ого по 10-ый уровень). Фактол

доступна в любое время дня и ночи для краткой аудиенции. Она выслушает любую информацию о невинно осужденных членах семьи или друзьях; если этому будет какое-либо доказательство, она изучит материалы и сообщит о своем решении всем вовлеченным в это дело.

Найлесия также дает заключенным привилегию на встречу с близкими каждый первый день месяца. Конечно же, есть определенные ограничения: заключенного приводят в специальную комнату позади зала для посещений и дают ему всего 15 минут. Странно, но один человек из ближнего окружения Найлесии был против этой реформы: паладин по имени Арвил Сын Свана. У него есть свои подозрения относительно фактола Найлесии, но пока что он держит их при себе. Он считает возможность принимать посетителей, которую дала Найлесия заключенным, некой извращенной пыткой. Он адаптировался к графику Найлесии и находится рядом с ней почти постоянно. Фактол безоговорочно доверяет ему, и он занимает пост Районного Инспектора в районе Госпожи (самая главная должность после фактола).

Найлесия часто позволяет Арвилу Сыну Свана общаться с отрядам с добрым мировозрением, справедливо полагая, что у них будет больше причин доверять паладину. Таким образом, он имеет немалую власть и часто встречается с приключенцами, ищущими несправедливо осужденных товарищей. Конечно же, он не будет помогать им в побеге из Тюрьмы, но он выслушает все, что касается дела их друга. Ни под каким предлогом он не допустит членов других фракций в Тюрьму, не выполнив все формальности. Даже законно -добрые персонажи-Убийцы должны будут подробно рассказать о своем деле прежде, чем Арвил Сын Свана решит допустить их в Тюрьму. Если они сделают именно так, и он будет уверен в том, что они будут выполнять все правила, то он и еще один Убийца Милосердия проводят приключенцев к нужному заключенному. Паладин ни в коем случае не пойдет на дальнейшее нарушение правил.

Арвил Сын Свана

Человек-мужчина с Прайма,
Паладин 17-ого уровня, фактор Убийц Милосердия.
Законно-добрый

Сила 18
Интеллект 16
Ловкость 18
Мудрость 13
Телосложение 13
Мудрость 17
Харизма 18
HP 97
AC 4
THAC0 4

Экипировка: Длинный меч +2, кольцо защиты +2, кинжал
Заклинаний/уровень: 3/3/3/1
Особое: Арвил обладает стандартными способностями паладина и Убийцы Милосердия

Зло в нашей фракции должно
уступить место добру.

- Арвил Сын Свана

Арвил Сын Свана родом из Кормира, расположенного в мире Торил. Будучи молодым (и фанатичным) паладином, он преследовал суккуба до самых Внешних Земель, где он все-таки настиг демона до того, как она успела вернуться в Бездну. Это была отчаянная битва, но Сын Свана выстоял. Впрочем, он был сильно ранен и не имел возможности вернуться домой.

Некий Несущий Правосудие (Смотрите "Отыгрыш Убийцы Милосердия") случайно обнаружил раненого молодого человека и вылечил его, попутно рассказав ему несколько историй об ошибочно примененном правосудии. Когда Несущий Правосудие ушел, Сын Свана был полностью исцелен и захотел, чтобы по-настоящему познать правосудие: он вскоре стал благочестивым членом Убийц Милосердия в Сигиле. Однако у него возникли некоторые проблемы с примирением его жажды правосудия с верой в добро и законность. Часто ему кажется, что Красная Смерть обходит заветы добра во имя правосудия – и даже совершает акты неприкрытого зла. Он старается, чтобы ни один несчастный не был повешен за преступление, которое он не совершал. Недавно Сын Свана начал стараться увеличить число законно-добрых Убийц Милосердия, назначая их на важные должности в Тюрьме.

В рядах фракции

Как и в случае с Арвилом Сыном Свана, фракция Убийц Милосердия позволяет разным персонажам интерпретировать абстрактную концепцию правосудия в зависимости от их собственных идеалов. Конечно, это может привести к спору между двумя Убийцами Милосердия, не говоря уже об Убийце и другом персонаже – к примеру, воре, который ворует, чтобы помочь бедным. Но, будучи законопослушной фракцией, Красная Смерть предлагает строгие правила тем, кто хочет присоединиться к ней. В любом случае, иногда, проще всего жить, делая то, что тебе говорят и следуя правилам – пусть даже и вслепую.

Отыгрыш Убийцы Милосердия

"Ты знаешь, как снять
Бросающего Вызов с дерева?"
"Нет, а как?"
"Нужно перерезать веревку".
- Разговор между Убийцей Милосердия
и Твердолобым.

Следование принципам правосудия может оказаться довольно сложным делом. Прежде всего, игрок должен четко уяснить, что Убийцы Милосердия не проводят аресты и суды над кем-либо независимо от того, в чем его обвиняют. Арест преступников является задачей Гармониума, а осуждением обвиняемых занимается Братство Порядка. Только после того, как подсудимого признают виновным в нарушении закона, Убийца Милосердия может наказать преступника.

В группе приключенцев это значит, что игрок-Убийца Милосердия не может сразу

наказать воина за убийство невинного человека или убить вора, стащившего кошелек у богача. Убийца должен останавливать свою руку до тех пор, пока “преступник» не будет арестован, осужден и признан виновным. Конечно, если в группе есть представители Гармониума и Братства Порядка, то Убийца Милосердия может убедить их провести быстрый суд. Недостаток этого в том, что персонаж следит только за преступлениями, оставшимися безнаказанными, надеясь свершить правосудие, как можно скорее.

Самым большим источником конфликтов среди Убийц Милосердия обычно оказывается специфическая трактовка законов. Ведь то, что может казаться неправильным одному из Убийц Милосердия, может не вызывать вопросов у другого, особенно, если у них разные мировоззрения. Законно-добрые Убийцы Милосердия – подобные Арвилу Сыну Свана – меньше волнуются о скрывшихся преступниках, и больше беспокоятся о тех несчастных, которые были невинно осуждены или которым вынесли слишком суровый приговор. Многие Убийцы Милосердия, вдохновленные этим высокопоставленным паладином, также выбрали для себя путь поиска и исправления несправедливостей правосудия.

Но, не бороться с преступлениями означает только мешать цели правосудия, а фракция стремится к внутренней гармонии. Они хотят следовать букве закона, не полагаясь на духовность и размышления. Каждый, кто не следует законам, является преступником и должен быть наказан – это официальная политика фракции. Однако когда двое Убийц Милосердия сталкиваются лбами – ну, кому-то придется уступить. Если они не смогут быстро прийти к компромиссу, который подойдет к чувству правосудия обоих, то они могут получить определенные отрицательные модификаторы:

Маги и жрецы накладывают заклинания с силой, которая равняется только половине их уровня; они не могут накладывать заклинания, уровень которых выше их уровня после этого негативного изменения. Воины могут проводить только одну атаку в раунд и теряют положительные модификаторы специализации. Воры применяют свои способности лишь с половиной процентов своих умений.

Эти отрицательные модификаторы представляют внутренний конфликт персонажа, отвлекающий его от задания, которое он выполняет в данный момент. Эти модификаторы не воздействуют на героя больше одного дня, кроме случаев, когда Убийца Милосердия отказывается ставить правосудие превыше всего, включая свое мировоззрение. Некоторые Убийцы Милосердия решили жить с этими отрицательными модификаторами, стараясь установить некое равновесие между их собственной точкой зрения и идеалами всей фракции.

Конечно, чтобы быть Убийцей Милосердия, нужно нечто большее, чем просто любовь к правосудию – вне зависимости от класса, Убийца Милосердия должен провести длительный период времени, занимаясь тренировками и учебой, если он хочет продвинуться дальше ранга именующегося. Те, кто знают законы до мельчайших подробностей – фактотумы – именуются Осуждающими. Они выполняют ежедневные функции управления Тюрьмой и поддерживают аванпосты фракции на Ахероне. Самые активные Убийцы Милосердия идут еще дальше и становятся факторами. А самые лучшие могут стать Несущими Правосудие (особый род факторов), получая задания, состоящие в преследовании преступников, избегших правосудия.

Мировоззрение: Хотя единственным требованием к новым членам фракции является законное мировоззрение, только герои законно-нейтрального мировоззрения могут осознать конечную цель превозношения правосудия над всем остальным. Законно-злые и законно-добрые персонажи, из-за затуманивающих им зрение принципов добра и зла, не могут идеально судить о правосудии.

Конечно, некоторые персонажи могут почувствовать, что цели фракции не сходятся с их мировоззрением. Но настоящий отыгрыш начинается тогда, когда персонаж

пытается объединить воедино эти две потенциально конфликтующие цели. Убийца Милосердия должен найти компромисс, который бы удовлетворил его внутренние сомнения. Иначе он может столкнуться с отрицательными модификаторами, описанными выше – или закончить свой путь на Заставе с остальными безумцами, которые не смогли справиться с течением вселенной.

Класс: Обычно, плутам запрещается вступать в ряды Убийц Милосердия. Впрочем, в крайнем случае, и вор может вступить во фракцию – если он поклянется отказаться от любого нарушающего закон действия. Хотя вор-Убийца может скрываться в тени, ему запрещено воровать. (*Вор, который постоянно пытается проявить свой талант к надувательству, должен иметь очень хорошее обоснование этому – Редактор*).

Другие классы также могут конфликтовать с целью Убийц Милосердия. К примеру, жрец может пытаться наказать виновных во имя своего бога, а не во имя Правосудия. Такие персонажи не понимают одного: правосудие не принадлежит ни одному богу. Большая часть жрецов-Убийц быстро учатся ставить правосудие превыше всего остального. Любой жрец, желающий казнить виновных во имя своего бога должен стараться держать это в тайне от высокопоставленных чинов фракции – если только его бог не является богом правосудия.

Членство во Фракции

Вот ордер на арест!
Сдавайтесь добровольно – или я с удовольствием
казню вас немедленно.
- Джэйси, Несущая Правосудие
после десятидневных поисков.

Те, кто хочет вступить во фракцию Убийц Милосердия, сталкивается с довольно жесткими ограничениями. Все члены фракции должны иметь законное мировоззрение; неважно, доброе, злое или нейтральное. Человек, совершивший какое-либо преступление в прошлом, обычно сразу выбрасывается на улицу с предупреждением больше никогда не возвращаться. Для тех, кто отвечает этим требованиям, вступление в ряды Убийц Милосердия проходит достаточно легко. Фракция устраивает вербовочные дни раз в две недели и желающему вступить во фракцию нужно всего лишь прийти в Тюрьму. В этот день кандидаты собираются в одной комнате для долгой дискуссии о Восьми Заповедях Правосудия. В конце дня те, кто не отказались от своего желания вступить во фракцию, должны поклясться следовать каждой из этих заповедей. Отныне они считаются полноправными членами Убийц Милосердия.

Способности фракции

Каждый член фракции может *определять ложь* (подобно жрецу 4-ого уровня) один раз в день в случае с одним, избранным им вопросом. Кроме того, каждый маг Убийц Милосердия автоматически получает заклинание магическое заклинание 1-ого уровня *электрошок* (лучшее заклинание для обращения с упрямым преступником) в дополнение ко всем остальным заклинаниям. А жрец Убийц Милосердия может применять заклинание *контроля*, вне зависимости от его Мудрости, заклинательных сфер и прочего.

Более того, вера Убийцы Милосердия позволяет ему наносить дополнительный

вред его врагам. Дважды в день персонаж может совершить какое-либо действие во имя правосудия. Он может нанести удар мечом, сотворить заклинание или сдвинуть с места огромный валун, и при этом урон, нанесенный этим действием его врагу, удваивается. Конечно, эта способность не дается даром. Убийца Милосердия получает половину дополнительного урона, который получает противник. Но истинный Убийца с радостью вытерпит любую боль в его стремлении к правосудию.

Еще одно преимущество фракции в том, что она нередко закрывает глаза на собственные нарушения закона. Если Убийца Милосердия совершит преступление ради преследования или наказания известного преступника, то он продолжает считаться невиновным. С другой стороны, если преступление, которое он совершил, не касается преследуемого им преступника, то он будет наказан в полном соответствии с законом. (*Между прочим, ни один Убийца Милосердия еще не отказывался от этого наказания, даже если приговором была смертная казнь – Редактор*).

Фракция также изобрела темно-красную жидкость, которая усиливает чувство вины у существа; она называют эту жидкость *кровью правосудия*. Говорят, что она производится из крови великого виверна, которого держат в принадлежащей фракции Башне Вирма. (*Смотриту "В Клетке – Руководство по Сигилу", где виверн и его башня описаны более подробно– Редактор*). Если кровь попадет в тело преступника, независимо оттого, выпьет ли он её или будет ранен мечом, смазанным этой жидкостью, то он начнет исповедоваться во всех совершенных им преступлениях за последние 24 часа. Впрочем, преступникам удается избежать воздействия жидкости, если они делают спас-бросок против заклинаний. Один из капитанов стражи в Тюрьме по имени Реггия Палк (Pl/f/человек/F10.Убийца Милосердия/Законно-Злая) хранит запасы *крови правосудия* фракции. Убийца Милосердия, обладающий как минимум третьим уровнем, может получать от неё по одной бутыли этой жидкости в месяц; в каждой бутыли содержится по три дозы крови.

Любой фактотум Убийц Милосердия 5-ого или более высокого уровня, который проявляет необычайные таланты к распространению правосудия, может быть выбран фактолом на должность Несущего Правосудие. Только самые решительные и ответственные Убийцы выбираются для этого, потому что Несущие Правосудие являются кровавыми ищейками вселенной, выслеживающими и приводящими в исполнение приговоры тех преступников, которые каким-то образом сумели сбежать от закона. Они освобождены от всех остальных дел и обязанностей и могут рассчитывать на любую помощь со стороны Убийц Милосердия, если это будет необходимо во время преследования жертвы. Даже если поиск будет продолжаться всю их жизнь, они фанатично преданы делу свершения правосудия по отношению к своим жертвам. Многие из них погибли во время выполнения этой задачи.

Убийца Милосердия, решивший стать Несущим Правосудие, должен сделать три вещи. Во-первых, он клянется преследовать назначенную ему жертву и скрепляет клятву своей кровью. Во-вторых, он связывается со своей жертвой с помощью магического ритуала. И, наконец, он получает магический ордер на задержание назначенного ему преступника.

Связывающий ритуал имеет сразу два предназначения. Во-первых, он дает Убийце Милосердия постоянное чувство расстояния до его жертвы и направления, в котором она находится. Даже планы не могут притупить это ощущение; кроме того, ни одно заклинание или магический предмет не могут скрыть преступника от Несущего Правосудие. Во-вторых, ритуал предупреждает преследуемого о том, что охота на него началась, часто внушая преступнику ощущение неотвратимости его судьбы. Материальным компонентом ритуала является какая-либо улика с места преступления или вещь преступника. Несущий Правосудие должен всегда носить эту вещь с собой, чтобы

сохранять свою связь с преследуемым.

Ордер содержит специализированное заклинание *удержания существа,* которое действует только на того преступника, на которого идет охота. Найдя преследуемого, Несущий Правосудие зачитывает свиток: это заклинание дает отрицательный модификатор -4 к спас-броску жертвы. Оно намного сильнее, чем обычное: даже существа, которые имеют иммунитет к *удержанию*, не могут уберечься от воздействия ордера. Заклинание ордера действует 5d4 рандов минут.

Несущие Правосудие не преследуют обыкновенных преступников, вроде карманников; их посылают только за самыми опасными и свирепыми преступниками, которые каким-то образом сумели убежать от Красной Смерти. Получение должности Несущего Правосудие может быть хорошим началом для приключения, потому что Несущему Правосудие позволено преследовать преступника вместе со своими товарищами.

Убийца Милосердия – Несущий Правосудие или любой другой, который не придерживался Восьми Заповедей Правосудия – должен поплатиться за это. Прежде всего, обвиняемый проходит краткое собеседование с фактолом. Если он не сможет дать удовлетворительное объяснение пренебрежения к своему долгу, то ему будет дан выбор: или ему отрубят голову в Комнате Гильотины, или оставят в пещерном Гроте под Тюрьмой. Большинство Убийц Милосердия выбирают легкую и быструю смерть от гильотины. Говорят, что те немногие, которые выбрали Грот, приняли гораздо более мучительную смерть.

Слухи

Убийцы Милосердия развесили по всей Клетке объявления о реформах системы приговоров, которые, как они утверждают, “упростили” процесс наказания. Отныне все преступления в Сигиле разделяются на три категории и все приговоры за преступления, совершенные раньше, пересмотрены в соответствием с новыми изменениями. За уголовные преступления (такие, как убийство, изнасилование, кража с взломом или поджог) новым наказанием Убийц Милосердия является смертная казнь. За преступления средней тяжести (такие, как нападение, расточительство, попрошайничество или бродяжничество) новым наказанием является 10 лет каторжных работ на Нижних Планах. А за все остальные нарушение (такие, как неуплата штрафов, подделка отчетов и тому подобное) новым наказанием является 10 лет заключения в Тюрьме.

Впрочем, фактол Найлесия, как говорят, имеет некое чувство справедливости. К примеру, человек, который провел уже более 10 лет на должности управляющего гостиницей без лицензии, считается свободным. Но человек, который когда-то совершил тяжелое преступление, в очень скором времени познакомится с виселицей. Слухи говорят, что 3200 заключенных были повешены с тех пор, как Найлесия встала во главе фракции. Теперь она собирается проводить показательные ежемесячные казни на публике – она считает, что лучшим способом предотвратить преступление является демонстрация того, что будет с преступником после того, как он нарушит закон.

Никто еще не знает, что остальные фактолы собираются сделать в ответ на новые процедуры наказания, придуманные Найлесией, но можно предположить, что это будет сильный ответ. С другой стороны, заключенные четко высказали свое мнение: немало стражников погибло в результате недавнего бунта в одном из тюремных блоков. С тех пор разногласия между Убийцами Милосердия усилились, но ходят слухи, что один из тюремных ”авторитетов” – баатезу по имени Лугесс Жестокая (Pl/f/демон/HD 6+6/Законно-Злая) – знает какую-то тайну об Элисон, которая скинет её с должности фактола.

Еще более сильное сопротивление планам Найлесии может быть оказано куда более близкой к ней силой – самими членами Красной Смерти. Немало их научилось ненавидеть и бояться Найлесию, пока та получала все большую власть, и наблюдая за своими друзьями, бежавшими на Ахерон или пропавшими без вести. Среди тюремной стражи ходят слухи о группе Убийц Милосердия законно-доброго мировозрения, возглавляемых одним из лидеров фракции – возможно, самим Арвилом Сыном Свана – которые планируют тайно отправиться на Ахерон. Они собираются проверить отчеты из-за которых ”нежелательные” члены фракции были отправлены в тюрьму в кипящем злостью городе Воркехане, на базе фракции находящейся на этом недобром плане.

Некоторые говорят, что люди, запертые в Тюрьме не так несчастны, как может показаться с первого взгляда. Некий плут по имени Баггерблэйд (Pl/m/тифлинг/T5/Революционная Лига/Хаотично-Злой) распространяет в тавернах слухи о том, что его срок заключения был сильно уменьшен в обмен за экзотические фрукты и эль, которые он достал для стражников. Баггерблэйд также утверждает, что заключенным позволено усилено тренироваться, чтобы они поддерживали себя в форме – они будут использованы как передовые войска в приближающейся войне за сердце Сигила, войне которая будет вестись не Найлесией или её Убийцами Милосердия, но Герцогом Рованом Дарквудом, фактолом Обреченных.

Истина для Мастера

Время в Сигиле летит быстро для Элисон Найлесии. Её дополнения к своду наказаний Убийц Милосердия без всяких сомнений будут причиной недовольства со стороны других фракций, как только у них появится возможность изложить всем суит новых процедур. По большей части, Найлесия держит Красную Смерть в полной готовности за своей спиной, что может привести к скандалу между фракциями в очень скором времени. Гармониум – который любит смотреть, как нарушители закона получают заслуженное наказание – может встать на сторону Убийц Милосердия если свободомыслящие вроде Независимых или Анархистов будут противостоять им.

Конечно, Найлесии также приходится разбираться с увеличивающимся числом членов фракции, которые противятся её действиям. Слухи об Убийцах Милосердия законно-доброго мировозрения, собирающихся в Воркехане являются правдивыми, и они с радостью примут помощь от остальных членов Красной Смерти – как и от существ, не входящих во фракцию – которые думают так же как они. Но тайная миссия будет возглавлена не Арвилом Сыном Свана: паладин собирается оставаться в тени, пока у него не появится настоящая возможность исправить все “заблуждения” его фракции. Тем не менее, эта группа переживает тяжелые временя – Исполнителей Закона, которые выступают против Найлесии, бросают в Колодцы Воркехана вместе с самыми отчаянными преступниками, а некоторых даже отправляют на работы в опасные Шахты Марселина, где человек может превратиться в кусок гранита.

Также правдивыми являются слухи о Лугессе Жестоком – демон заперт в камере с одним из клерков Зала Записей, который клянется, что он может доказать, что фактол Найлесия преднамеренно убила свою суррогатную мать. Лугесс сумел спрятать этого клерка в Гроте под Тюрьмой, куда боятся ходить даже стражники. Если хранитель записей говорит правду, и если Твердолобые не побоятся арестовать фактола, и если Законники будут судить её – что ж, скажем только, что Найлесия приказала тюремным стражникам узнать все о заявлениях Лугесса, и как можно быстрее.

Что касается заявлений Баггерблэйда, то они правдивы только наполовину. Его время заключения действительно было уменьшено, но совсем не потому, что он достал

для стражи мерцающий шар из Арбореи – нет, он был послан на Ахерон, чтобы сражаться в войне фракции против гоблинов и других злых армий этого плана. Сильные и способные заключенные часто получают такие задания. Тот, кто сумеет выжить после этого, обычно в скором времени становится свободным. (*Конечно, кроме тех случаев, когда Красная Смерть считает, что он слишком хороший боец, чтобы его отпустить – Редактор*).

Баггерблэйд не знает этого, но многие заключенные были проданы в рабство к танар'ри, баатезу и юголотам Нижних Планов. Удачливые оказывались отрезанными от всех на плане Карцери, но большая их часть была использована как дешевое, и легкодоступное пушечное мясо в Кровавой Войне.

Что касается романа между фактолом Найлесией и Герцогом Дарквудом, то он искренний – по крайней мере, пока Элисон заботится об этом. (Харизматичный Герцог произвел слишком сильное впечатление на юную деву-тифлинга, даже более сильное, чем он планировал.) Герцог работает над планом, который сделает его властителем всего Сигила, и Найлесия предложила ему использовать заключенных в Тюрьме в качестве возможных солдат – вв том случае, если он женится на ней. Она хочет оставаться за сценой и помочь Дарквуду преуспеть в его деле. Быть силой за троном часто намного легче – и намного интереснее – чем быть силой на троне.

Наблюдение за тем, как Дарквуд будет бороться с Госпожой Боли, может подсказать Найлесии, как воплотить её навязчивую идею о приведении Госпожи к правосудию. Впрочем, на данный момент Найлесия поручила нескольким самым доверенным её людям узнать все, что они смогут о агентах Госпожи – молчаливых дабусах – надеясь с помощью этой информации раскрыть секреты Госпожи. Пока что Госпожа игнорирует Найлесию, но беспокоить её агентов является самым быстрым методом привлечения её внимания – и даже получения билета в один конец в Лабиринты.

Революционная Лига

Мы знаем, что многие фракции не доверяют
другим фракциям, но Анархисты не
доверяют даже друг другу.
- Редактор

Ты кантовался в Сигиле какое-то время и что-то услышал про Анархистов. Кто-то рассказал о том, в поддержку чего они выступают, что они делают, чем занимаются. И вот ты решил сам стать Анархистом? Что ж, держи первый лучик света во тьме: Революционная Лига ничего не поддерживает и ничем не занимается. Она выступает против всего, препятствует обычному ходу событий. Члены Лиги пытаются уничтожить каждую существующую организацию и когда-нибудь им это удастся. Да, я знаю, что говорю об Анархистах несколько отстранено. Ты же не думаешь, что я вхожу в их число? Видишь ли, сам я не Анархист. Но могу кое-что о них рассказать. Могу даже свести тебя кое с кем, кто знаком с тем, кто может знать кое-что кое о ком, кто – в общем, ты понимаешь?

Революционная Лига ищет Истину. Я имею в виду не истину типа: кто есть кто, и что к чему, но некую универсальную правду, Великую Истину. Конечно, здесь кроется проблема. Чтобы найти Великую Истину, ищущий должен быть свободен. Однако сейчас нет никого, у кого была бы свобода и ни у кого ее никогда не будет, во всяком случае, до тех пор, пока не будут уничтожены фракции. Само собой, многие фракции утверждают, что они ищут правду, и при этом многие их члены считают, что у них и в самом деле есть шанс ее найти. Но эти сбившиеся с пути искатели даже не подозревают, что их предводители придерживаются правил игры по одной-единственной причине – ради власти.

Достаточно очевидно, что некоторые из них этого хотят – взять тех же Законников. Они не скрывают своей жажды власти. Но другие действуют не так открыто. Они говорят, "Мы ищем высшую правду", но на самом деле они хотят одного – сохранить свою власть. Ты только взгляни на Риса Скрытых и Скалла Мусорщиков. Оба они утверждают, что хотят зажечь пролить свет на истину. "Как только мы обнаружим эту истину", говорят они, "мы поднимемся на иной уровень существования". Но при этом оба они остаются, будучи предположительно лучшими примерами развития своих фракций, на своих должностях уже долгие годы. Лично я не вижу здесь восхождения, а ты? Правда состоит в том, что фактолам нравится управлять. Они хотят сохранить власть, сохранить контроль. И они мешают каждому жителю Клетки освободиться. К счастью, некоторым известно, как обстоят дела. Они вступают в Революционную Лигу и пытаются уничтожить старый порядок. Чтобы каждый из нас мог искать Великую Истину. Они помогают нам всем, понимаешь? И большая часть обывателей об этом даже не догадывается.

Пойми простую вещь. Анархисты не просто гремят костяными шкатулками, – они действуют. И чтобы действовать, у них должна быть какая-то организация. О да, они могли бы просто бесцельно шляться вокруг, как Хаоты. Но члены Лиги намного умней. И прекрасно понимают, что для достижения полной анархии у них должен быть четкий план избавления от порядка.

Однако не ошибись. Революционная Лига борется не ради власти. Они знают, что для того, чтобы постичь Великую Истину, они должны уничтожить все фракции, – в том числе и свою. Половину дела они уже сделали – достаточно вспомнить тот факт, что они обходятся без фактола. Никто из них не может возвыситься над другими. Ни у кого нет власти, с которой было бы жаль расставаться. Уничтожение своей фракции для них – простое и уже предрешенное дело.

Анархистам нравятся вольнодумцы вроде тебя. Я вижу, что ты ощущаешь себя всеми забытым и брошенным. Знаешь, тебе нужна поддержка друзей. Которых можно найти среди Анархистов. Они всегда готовы поддержать тех, у кого неприятности; ведь им отлично известно, что поиск свободы принесет ищущему больше проблем с фракциями, чем любая другая деятельность, которой ему взбредет в голову заняться. Анархисты с радостью принимают тех, кто одинок, отчаялся или просто не является таким, как все. И Леди Боли это одобряет.

Слушай. Иди к Великой Гимназии, встань спиной стене под большой фреской, – символом Законников и внимательно посмотри вперед – через дорогу ты увидишь улицу. Пройди по ней три квартала, сверни в переулок. Там, в доме с красной дверью, ты найдешь явку. Скажи им, что тебя прислал Беринг.

Смотри, - там кампания Твердоголовых. Учти, ты не видел меня. Понял?

Беринг, член Революционной Лиги

Всегда в Тени

Забей!
Ты все равно ничего
не сможешь доказать
- Типичный ответ Анархиста
следователю Твердолобых

Кто способен сказать, как давно существует Революционная Лига? Скорее всего, столько же, сколько существует власть, которой они противостоят. Как только появляется какое-либо правительство – возникает и группа, подобная Анархистам, которая борется с ним. В Зале Записей Сигила можно найти документы, упоминающие об "анархистах", действовавших около 700 лет назад в Клетке.

Можно ли считать тех анархистов Анархистами? Еще один хороший вопрос на который вряд ли найдется хороший ответ. Вряд ли кто-либо способен отличить независимого анархиста от того, кто является частью Лиги. Проблема в том, что Анархисты (и большая часть анархистов) не ведет записей, – они не оставляют улик и свидетельств.

Лигу винят буквально во всем, что напоминает саботаж: когда проваливается очередной проект фракции, когда кто-то из лидеров погибает насильственной смертью или просто рушится дом, – всегда находится Анархист, берущий на себя ответственность за то или иное "торжество свободы". Гармониум связывает ряд событий, имевших место в Сигиле и где-то на планах, именно с ними.

Например, лет 300 назад, некий Анархист наложил заклинание, убившее фактола Братства Порядка. При этом чародей умудрился свалить всю вину на Стяжателей, что послужило причиной кровавой войны с участием дюжины фракций, в результате которой три из них были истреблены. Конечно, Анархисты и по сей день надуваются от гордости, вспомнив тот случай.

И еще был один случай, около 50 лет назад, когда Анархисты умудрились внедрить своего человека, Омара, в ряды Гармониума. Успешно действуя под прикрытием, он занял должность фактола – и попытался расформировать фракцию и закрыть штаб-квартиру в Сигиле! Факторы Твердоголовых обвинили его в нарушении правил организации, арестовали и отправили на суд Законников. В самом разгаре процесса, он заявил, что всегда был членом Революционной Лиги. Само собой, сразу после процесса Убийцы Милосердия его слегка укоротили. Твердоголовые объявили, что они позволили Омару думать, что он находится у власти, только для того, чтобы он в итоге оступился и выдал им себя. И кто осмелится спорить с Гармониумом?

Как бы то ни было, Омар остается героем для членов Лиги, – мучеником, пострадавшим ради великой цели. Что же касается Твердоголовых, то они с тех пор очень сердиты на Анархистов. Настолько сердиты, что объявили всех членов Лиги нарушителями общественного порядка и даже разработали планы по их уничтожению. Осталось только найти этих нарушителей.

Впрочем, отыскать Анархистов почти невозможно – и все благодаря структуре этой организации. К тому же, они всегда могут проникнуть в ряды других фракций, не будучи узнанными. Общественные хамелеоны живут везде, делая то, что у них получается лучше всего: они разжигают конфликты, стравливают фракции, подрывают доверие к власти, свергают правительства.

И когда они достигнут намеченной цели, у них появится свобода, необходимая для того, чтобы найти Великую Истину.

Беринг, один из негласных лидеров фракции

Человек-воин/вор с планов,
Двойной класс 13-ого уровня, фактотум Революционной Лиги,
Нейтрально-Злой

Сила 18/40
Интеллект 13
Ловкость 17
Мудрость 13
Телосложение 16
Мудрость 14
Харизма 14

HP 72
AC -1
THAC0 8

Экипировка: Пластинчатый доспех, щит, короткий меч*, кольцо хамелеона, шляпа маскировки, эльфийские сапоги*
Особое: Беринг обладает стандартными способностями своей фракции и класса плюс следующими воровскими умениями: Воровство 84%, Взлом Замков 82%, Обнаружение/Обезвреживание Ловушек 80%, Укрытие в Тенях 95%, Бесшумное Передвижение 85%, Определение Шума 89%, Лазанье по Стенам 95%, Чтение на незнакомых Языках 80%.

У нас нет прошлого,
а у тебя – будущего.
- один из многочисленных
девизов фракции.

Хотя он никогда не признает этого, Беринг является лидером ровно настолько, насколько им вообще может быть Анархист. Отличный оратор и хороший стратег, он управляет сразу несколькими ячейками. Большую часть времени скрывая свое лицо, он редко демонстрирует другим что-либо кроме луковицеобразного носа и дико блестящих глаз. Символ Лиги украшает его щит наподобие герба. Впрочем, он крайне редко носит этот символ открыто – только в тех случаях, когда хочет указать на свою принадлежность Анархистам, что обычно бывает тогда, когда его группа берет на себя ответственность за какое-либо событие.

Беринг довольно часто управляет операциями Лиги, как правило, ни капли, не сомневаясь в необходимости тех или иных действий, совершать которые его обязывает статус Анархиста. Он расставлял ловушки, убивал высокопоставленных чиновников, руководил восстаниями и проводил операции по свержению правительств в праймовых мирах. Хотя его больше интересует положение дел на планах, Беринг свято верит, что свобода на планах является лишь частью решения; на самом же деле, Анархисты должны очистить от фракций и Прайм.

Беринг необычайно гордится своим статусом одного из самых талантливых вербовщиков Лиги. Когда свободен от миссий, он рыщет по Сигилу в поисках недовольных, одиноких и заблудших душ. Обнаружив такого, по-дружески обращается к нему, покупает еду или выпивку или просто заводит о чем-нибудь разговор. Критикует политику фракций и смотрит на реакцию собеседника, - если тот достаточно восприимчив, Беринг рассказывает ему о направленных на изменение положения дел действиях Лиги. Если все идет, как задумано, то он знакомит его с несколькими Анархистами, которые начинают учить новичка путям революции.

Само собой, Беринг никогда не признается, что он Анархист, - даже в разговоре с другими членами Лиги. Он часто выдает себя за Твердоголового, Стяжателя или Атара. Он с удовольствием демонстрирует свое истинное лицо в некоторых ситуациях, но куда чаще все-таки маскируется. На самом деле, у него есть несколько конспиративных обличий, - каждое с подробной и детально разработанной легендой. Этот Анархист с такой же легкостью может сойти за патрульного Твердолобых, как и за обычного горожанина, встреченного вами на улице. Обычно он появляется на горизонте в не самые лучшие времена, всегда с прекрасно разработанным планом борьбы с властями. И самое удивительное заключается в том, что он еще ни разу не был арестован!

По крайней мере, под своим именем.

Явки и убежища Лиги

У Революционной Лиги нет ни постоянной штаб-квартиры, ни какой-либо иной. (*Вербовочная деятельность, как правило, проводится на Площади Присителя в Районе Леди– неподалеку от здания Тюрьмы, но она не более, чем прикрытие, организованное для отвода глаз Твердоголовых*. – Ред.). Зато у Лиги есть множество явочных адресов, - тихих мест, куда Анархисты всегда могут зайти отдохнуть и пообщаться с единомышленниками.

Новички-Анархисты узнают о местонахождении одного или двух подобных убежищ не ранее, чем соратники начнут доверять им в достаточной степени для того, чтобы раскрыть кое-какие секреты Лиги. Никто точно не знает – сколько всего у фракции явок, но можно предположить, что у каждой ячейки есть своя собственная. И, учитывая, что всеми владеют разные люди, - ни одна из них абсолютно не похожа на другую.

Впрочем, у всех явок есть кое-что общее. Каждая явка действует под прикрытием: одна выглядит как сапожная мастерская, другая как театр, третья – как склад или таверна. "Прикрытие" обычно – легальное учреждение, привлекающее и обслуживающее клиентов, как и любое другое общественное заведение. Большая часть посетителей и не догадывается о том, что Лига проворачивает там свои дела. Поэтому, достаточно сложно не только найти нужный дом, но и вступить в контакт с его обитателями.

На каждой явке нужно знать пароль. Некоторые регулярно меняют его, другие всегда используют один и тот же. Иногда требуется сделать тайный знак, показать символ Анархиста или сказать одновременно постоянный пароль и тот, что меняется каждый день. Узнать пароль иногда – проще простого: к примеру, на одной из явок он нацарапан на стене в виде дополняющего декорации помещения граффитти. Таким образом, все, что требуется для того, чтобы узнать пароль – это всего лишь внимательно смотреть на стены. Иначе говоря, сначала нужно найти убежище, затем вступить в контакт с одним из Анархистов (обычно тем, кто охраняет дверь) и использовать пароль. После этого прибывшего обычно проводят прямо в секретную комнату, где члены Лиги могут общаться, не боясь быть обнаруженными.

Межпланарные перевозки

Самые высококачественные явки Анархистов находятся в Районе Леди, неподалеку от здания Городского Суда. Лига не просто действует прямо под боком Законников, она содержит Межпланарные перевозки в качестве убежища для полудюжины фракций! Группа Анархистов работает здесь посменно, шпионя за членами других фракций из скрытых комнат, из-за секретных панелей и двухсторонних зеркал.

Межпланарные перевозки – торговый дом, которым управляет женщина по имени Куин (Pl/f/человек/W8/Чувствующая/Хаотично-Добрая). Хозяйка, которой только стукнуло 40, весьма приятна в общении, профессиональна в работе, и обладает воистину незаурядным деловым чутьем. Не удивительно, что ей известно о секретных комнатах и проходах в ее заведении, но она ничего не имеет против. На самом деле, Общество Восприятия, членом которого она является, даже помогает поддерживать их в рабочем состоянии – клиенты, принадлежащие разным фракциям, обеспечивают множество новых ощущений.

Помимо того, что здесь продают доставленные с множества планов материалы, Межпланарные перевозки также содержат ресторан средней руки, предлагающий клиентам удивительную подборку экзотических блюд и напитков. Шеф-повар,

полуэльфийка по имени Кэтрин (Pl/f/полуэльф/B4/Чувствующая/Нейтрально-Добрая), просто обожает ставить эксперименты с новыми рецептами и довольно часто меняет интерьер зала, где принимают пищу. Менеджер и распорядитель ресторана – член Скрытого Ордена, Микаль (Pl/m/человек/F4/Скрытый/Нейтральный) находит своеобразное удовольствие в том, что совершенно инстинктивно справляется с дневным наплывом посетителей. Вдвоем они обеспечивают совершенно неповторимую атмосферу.

Операции Анархистов в этом убежище начались четыре года назад с подачи дочки Квин – Стрэйдер.

Стрэйдер

Женщина-полуэльф с планов,
Вор 8-ого уровня, Революционная Лига (Фактотум)
Истинно-Нейтральная

Сила 12
Интеллект 15
Ловкость 17
Мудрость 13
Телосложение 14
Мудрость 12
Харизма 16
HP 26
AC 4
THAC0 17

Экипировка: Кожаные доспехи, кольцо защиты +1, кинжал, праща, 20 зарядов для пращи.
Особое: Стрэйдер обладает стандартными способностями своей фракции, расы и класса плюс следующими воровскими умениями: Воровство 75%, Взлом Замков 50%, Обнаружение/Обезвреживание Ловушек 25%, Укрытие в Тенях 25%, Бесшумное Передвижение 25%, Определение Шума 75%, Лазанье по Стенам 65%, Чтение на незнакомых Языках 75%.

Стрэйдер, известная в неких кругах также как "джинни" (названная так за свою поразительную способность переворачивать все вверх дном везде, где бы, она не очутилась) какое-то время была членом Общества Восприятия. Впрочем, в конце концов, она разочаровалась в их философии и, пообщавшись немного с членом Революционной Лиги, без особых сомнений влилась в ряды Анархистов. Внешне оставаясь Чувствующей, она смогла разнюхать многое для своей новой фракции.

Благодаря своей предприимчивости, девушка мгновенно организовала две новых ячейки и разместила их в принадлежащем ее матери здании – чтобы дать им возможность шпионить за членами других фракций и иметь надежное место для встреч. В какой-то период Стрэйдер заведовала наймом новых сотрудников и умудрилась принять на работу более дюжины Анархистов. Ячейки действуют очень осторожно, занимаются сбором информации и не предпринимают никаких действий, которые могли бы раскрыть их убежище.

Харим

Небольшое милое местечко под названием Харим находится неподалеку от Великой Гимназии. Среди посетителей – в основном Скрытые, Чувствующие, Отмеченные и подобные им личности, сконцентрированные на себе. Мебель в Хариме с успехом заменяют раскиданные повсюду подушки. Помещения оформлены в своеобразном декадентском стиле с легким подтекстом, напоминающим о пустынных вечерах. Особой гордостью заведения являются пять металлических куполов, окружающих большой открытый внутренний двор, декорированный так, что он напоминает густо поросшее плющом убежище. Служители, облаченные в удобные шелковые одеяния, обеспечивают посетителей пищей, напитками и развлечениями. Менеджеры специально поощряют работников, чтобы те подольше общались с посетителями.

Главный менеджер и, собственно, владелица заведения – Скрытая, по имени Кассандра (Pl/f/человек/F3/Скрытая/Нейтральная) – красивая молодая женщина с роскошными светлыми волосами. Какое-то время дела заведения шли весьма беспорядочно – из-за того, что следующая интуитивно принятым решениям хозяйка могла изменить интерьер, меню и правила заведения в мгновение ока. Однако тот факт, что последние ее решения – вроде предоставления Анархистам места для явки – весьма положительно сказались на бизнесе, красноречиво указывает, что Кассандра выбрала правильный путь в достижении единства мысли и действия, к которому стремится ее фракция.

Две ячейки Анархистов развернули свою деятельность в Хариме. Та, которой управляет эльф-воин Нэнис (Pr/m/эльф/W5/Анархист/Нейтральный), посвятила себя сбору информации. Ячейка, находящаяся под управлением Трэйси (Pl/m/полуэльф/T5/Анархист/Хаотично-Нейтральный) проводит разрушительные миссии. Обе группы тщательно избегают каких-либо действий вблизи своей базы: воины Гармониума уже не раз проводили облавы в Хариме, но в результате всегда ограничивались предупреждением – что обусловлено, по всей видимости, обширным связями Кассандры (*В числе которых есть и Законник, который защищает ее, когда это необходимо – Редактор*).

Другие Убежища

Дом Грифона. Одна из множества баз Анархистов, расположенных в Районе Улья, которая обеспечивает припасами малоимущих членов Лиги. Местечко назвали так из-за его владелицы – крепкой и умной Уходящей, по кличке Грифон (Pl/f/человек/F3/Анархист/Нейтральная). Эту тридцатилетнюю женщину прозвали так за ее колючий взгляд и острый язык. Она расценивает частые пьяные драки в своем заведении как развитие энтропии и позволяет Анархистам под командой тифлинга-вора Валера (Pl/m/тифлинг/T7/Анархист/Хаотично-Нейтральный) проворачивать свои дела.

Бар "Квадрат". Все в этом убежище Анархистов идеальной квадратной формы: пол, столы, пересечения балок и даже рисунки на стенах. Гармониум, Законники и Убийцы Милосердия – наиболее частые клиенты в этой крошечной забегаловке Района Леди. Как, впрочем, и Анархисты, вечно интересующиеся информацией о деятельности "колеса правосудия" Сигила.

Секретная дверь. Со стороны Секретная Дверь выглядит как обычная дверь в самой обычной стене. Дело в том, что на самом деле она является порталом, ведущим на демиплан, и чтобы туда войти – нужен ключ. Это убежище считается самым безопасным – кроме членов Лиги войти туда не может никто. Некоторым Анархистам известно, что ячейка лидеров фракции встречается именно здесь, - поэтому ходят слухи, что Секретная Дверь – штаб-квартира центральной ячейки (если конечно, такая вообще существует). Управляет этим местечком некий гитзерай-воин Бримарк

(Pl/m/гитзерай/F7/Анархист/Хаотично-Нейтральный), который находит своеобразное удовольствие в перетаскивании двери с места на место (для того, чтобы сохранить это место в полном секрете).

В рядах фракции

Анархисты производят впечатление склонных к хаосу типов, однако это не совсем верно. Дело в том, что структура их организации сильно отличается от той, которая привычна для других групп. Революционная Лига разделена на ячейки: маленькие группы действующих заодно и делящихся друг с другом информацией профессионалов. Ячейки общаются друг с другом через представителей, - поэтому обычный Анархист обычно знаком не более чем с дюжиной членов фракции. Таким образом, даже если Анархиста поймают, - он не сможет сдать слишком многих. И к моменту, когда Твердолобые наконец проследят все связи ячейки, замешанные члены Лиги уже сменят имя, найдут новые обиталища и растворятся в ночи. Именно поэтому их так сложно найти и почти невозможно уничтожить.

И вот в чем ирония: каждый раз, когда Гармониум или кто-либо другой убивает Анархиста или уничтожает ячейку, это помогает Революционной Лиге. Ведь другие фракции не стремились бы уничтожить Анархистов, если бы не боялись их?

Отыгрыш Анархиста

Тот, кто решит, что свойственная Революционной Лиге склонность к секретности служит источником паранойи для ее членов – попадет прямо в точку. При всем желании в Клетке невозможно найти более подозрительных типов. Даже Твердолобые доверяют друг другу, плюс большей части Законников, Убийц Милосердия и некоторым членам других фракций. Анархисты не доверяют никому, даже членам других ячеек.

Раса. Большинство Анархистов – люди, так как им проще всего внедриться в ряды других фракций. Равенство членов Лиги создает прекрасные условия для одиночек, - поэтому тифлинги и полуэльфы так же часто вступают во фракцию. Впрочем, они редко участвуют в наиболее хитроумных операциях ячеек, которые требуют взаимодействия с членами других групп. Бариауры обычно оказываются слишком заметными на вкус Анархистов. Гитзераям довольно близки цели Лиги, поэтому они выступают в первых рядах. Что же касается гномов и представителей других, склонных к порядку, рас – то они почти никогда не становятся Анархистами.

Класс. Большая часть воинов Лиги является бойцами, хотя иногда попадаются и рейнджеры. Так же довольно распространены священники и маги, последние обычно со специализацией в школах Гаданий или Иллюзий – как наиболее полезных в поиске и сокрытии информации. Вполне естественно, впрочем, что большая часть Анархистов является плутами или ворами.

Мировоззрение. Хотя считается, что они принимают всех, кто желает вступить в их ряды, Анархисты стараются обходить стороной тех, кто имеет склонность к порядку и, скорее всего, воспротивится разрушению существующего общества. Иногда попадаются добрые души, которые видят благородство в поставленной Анархистами цели. Те, кто склонен к злу, вливаются в Лигу из-за политики насилия и террора. В любом случае, большую часть фракции составляют нейтральные и хаотичные члены. Возможно, именно благодаря недостатку законных членов, Лига до сих пор лишена четкой структуры.

Членство во Фракции

Вступление в ряды Лиги само по себе – приключение. Учитывая, что Анархисты везде, найти их несложно. Проблема в том, что почти невозможно узнать, что ты нашел именно Анархиста. Те, кто занимаются поисками слишком явно, привлекают к себе ненужное внимание, а это значит, что они никогда не привлекут членов Лиги.

Если же рубака спокоен и терпелив, то он может побродить какое-то время по тавернам и, разговаривая с кем-либо, обронить пару слов о своем недовольстве властями. Рано или поздно к нему подойдет Анархист. Пока член Лиги не будет уверен, что рубака и в самом деле желает присоединиться, он останется для него единственным контактом с фракцией. Как только новичок заслужит доверие Анархиста – спустя час или год – тот возьмет его на собрание своей ячейки.

Ячейки, как правило, состоят минимум из трех членов, но никогда их не бывает и больше восьми. Если слишком многие присоединяются к ячейке – она разделяется; кто-то один при этом остается частью обоих и обеспечивает связь. Иногда кто-то из членов вербует новых Анархистов, чтобы создать новую ячейку. Лидер каждой группы Анархистов, таким образом, всегда по совместительству является рядовым членом другой ячейки.

Следует воспринимать структуру Лиги как сеть. В центре находится ячейка лидеров, более-менее сходных с факторами других фракций. Лидер этой ячейки весьма близок к статусу фактола, но из-за постоянной ротации кадров никто толком не успевает почувствовать в своих руках власть. Каждый член этой ячейки является по совместительству лидером одной или нескольких групп, которые состоят из фактотумов: тех, кто делом доказал свою приверженность Лиге. В свою очередь, каждый из этих фактотумов управляет одной или несколькими группами, состоящими из фактотумов и именующихся.

Само собой, это не более чем теория: ни один Анархист добровольно ни скажет ни слова о том, как построена фракция. Никто даже не знает – одна ли центральная ячейка или их несколько. Например, вариации символа Анархистов, которые встречаются в разных частях Клетки, дают основания подозревать о существовании нескольких центральных ячеек с весьма ограниченным числом членов.

Дело вот в чем: имей Анархисты только одну центральную ячейку – у них была бы линейная структура. И к данному моменту они наверняка бы уже определились – какую именно фракцию следует уничтожить прежде всего. Со всеми имеющимися в их распоряжении ресурсами, организованная Лига давно могла бы уже уничтожить дюжину фракций. На деле же, когда центральная ячейка решает заняться определенной фракцией, другие ячейки зачастую начинают делать одно и то же и только мешают друг другу. К счастью для фракций, вынужденная секретность Лиги мешает ей организоваться настолько, чтобы нанести один могучий удар. Во всяком случае, пока.

Способности фракции

Больше всего Анархисты ценят способность оставаться незамеченным и другие свойственные плутам умения. Поэтому нет ничего удивительного в том, что ячейки обучают своих членов взлому замков и искусству маскировки. Фактотум Лиги (которым считается тот, кто является членом как минимум двух ячеек) способен обучаться умениям вора независимо оттого, каким является его класс. Если он уже вор – то Анархист получает положительный модификатор +2 ко всем профессиональным умениям.

Нельзя не упомянуть о главной способности Анархистов – они без труда могут выдать себя за члена любой другой фракции и не быть при этом узнанными. Хотя они и не получают особых возможностей, которые дает членство в той фракции, куда они

затесались, они при этом получают признание, доступ к штаб-квартирам и могут позвать членов фракции на помощь. (*На самом деле, Анархист куда быстрей получит помощь от членов других фракций, чем от своей собственной – Редактор*).

Слухи

Лига терпеть не может фракций, и ведущую позицию в их черном списке прочно занимают Законники. Структурированная философия Братства Порядка беспокоит Анархистов, непоколебимая власть над Скованными пугает их, а политика запретов, которую проводят Законники, вызывает у членов Лиги дикую ярость. Впрочем, Анархисты так и не пришли к согласию – что делать с Братством Порядка. Учитывая то, что Законники образуют твердый союз с Убийцами Милосердия и Твердолобыми – большинство членов Лиги хотело бы, прежде всего, расчленить этого зверя. Многие, с другой стороны, считают, что для начала нужно обезглавить его – устроив охоту на членов Братства. Еще одна группа предлагает начать с ног – уничтожив Гармониум – ведь это подкосит врага. Впрочем, есть и такие, кто уверен, что, прежде всего, нужно поразить руку, держащую меч – Убийц Милосердия, что лишит триаду возможности карать тех, кто ищет Великую Истину. Остальные хотели бы нанести удар по всем трем – одновременно. В общем, Анархисты не только не могут выбрать мишень, он и не способны определиться – что с ней делать. Следующими в списке, сразу после триады Порядка, идут Обреченные; их жажда власти постоянно вызывает злость Анархистов. Хранители Праха и Отмеченные, которые абсолютно уверены, что уже постигли Великую Истину, также находятся в первой половине списка. Анархистов раздражают и Люди Богов, но они, по крайней мере, не претендуют на знание Правды.

Обманутые дурачки из Общества Восприятия уверены, что могут познать Великую Истину с помощью ощущений; у них нет и шанса – уверены Анархисты. Стремление Уходящих к энтропии звучит довольно заманчиво – ведь она подразумевает уничтожение всех организаций. К несчастью, большинство Стражей Судьбы счастливы просто следить за течением энтропии, - вместо того, чтобы помогать ей.

Анархисты равнодушно относятся к Скрытым. Во-первых, те ищут Правду. Конечно, они могли бы делать это сознательно, но, по крайней мере, они двигаются в правильном направлении. Во-вторых, у них нет четко выраженной структуры власти, и они действуют, не думая о последствиях – что тоже, как правило, плюс. Они почти Анархисты – с той лишь разницей, что вместо того, чтобы посвятить себя уничтожению фракций, они тратят время на тренировки.

Революционная Лига с презрением относится к Независимым, которые понимают всю бесполезность фракций, но лишены смелости что-либо изменить. Бросающие Вызов не переваривают власть, поэтому часто исполняют роль пешек в замыслах Анархистов. Атар видят часть истины: Они сознают, что Боги – мошенники, но не способны понять, что это относится к любым представителям власти.

Члены Лиги почти восхищаются Безрадостными. Ибо те правы в том, что никто не способен найти сейчас Правду. Но Безумцы слишком похожи на погруженных в депрессию Анархистов, настолько подавленных ситуацией, что они потеряли надежду что-либо изменить и когда-нибудь все же постичь Великую Истину. А надежда – главное, что движет Анархистами.

Единственная фракция, с которой Анархисты предпочитают не связываться, это… Анархисты. Ни одна ячейка никогда не согласится с тем, что другая ячейка делает все именно так, как надо и каждая всегда ищет свой путь и пытается разработать свою собственную схему. Свойственные членам Лиги мелочные склоки, обусловленные подобным отношением, само собой, никому не идут на пользу (кроме других фракций).

Однако иногда несколько ячеек все-таки собираются вместе и вырабатывают общий план. В такие моменты они становятся реальной угрозой для всех окружающих, и умные люди стараются не переходить им дорогу.

Истина для Мастера

Единственное что стоит учитывать, когда речь заходит о Анархистах: все слухи правдивы. Каждый из них. Если Вам кто-нибудь намекнул, что Анархисты заключили союз со Стражами Судьбы против Людей Богов и, в то же самое время, кто-то другой говорит, что они планируют атаковать Стражей Судьбы – лучше поверить и тому, и другому. Стоит Анархистам уловить слух о новом революционном плане, который оказался фальшивкой – как тут же найдется тот, кто попытается его осуществить.

Опять же, учитывая, что члены Лиги не могут действовать сообща, они не представляют серьезной угрозы для существования Сигила, но в то же время злоумышляют против всех фракций разом. Одна из кампаний, которую они проводят в данный момент, заключается в том, чтобы столкнуть лбами Законников и Твердоголовых, – путем убеждения Гармониума в том, что Фактол Хашкар на самом деле – проситель. Неужели это правда?

Для Анархистов нет никакой разницы. Они просто надеются, что подобное предположение может вызывать сомнение у Твердоголовых в праве Хашкара занимать столь важный пост и поссорить Гармониум с Законниками.

После чего они займутся следующей целью.

Общество Восприятия

"Итак, ты хочешь присоединиться к Чувствующим, не так ли?"

Она говорила тихо с другого конца комнаты, и я внезапно почувствовал что-то завлекающее в её голосе, пробуждающее непреодолимое желание присоединиться к ней – к Эрин 'Темное Пламя' Монтгомери, фактолу Чувствующих. Я стоял в небольшой комнате в величественном комплексе, известном как Зал Празднеств и смотрел на свою хозяйку. Наши взоры встретились, и на мгновение мне показалось, что я плыву в этих бездонных зеленых глазах. Но я только печально улыбнулся и сказал: "Нет, Миледи, я боюсь, что нет". Она подошла ко мне, её парчовое платье мерцало в свете свечей. "Да, я поняла это с того самого момента, как ты сделал первый шаг здесь, по этому ковру" – сказала она спокойно. "Ты очень старался, чтобы встретиться со мной. Зачем ты на самом деле пришел сюда?" Я покачал головой – "Поверьте мне, я заинтригован, но я не могу присоединиться к Вам – моя работа не позволяет мне этого". "Твоя работа?" – её слова сопровождались изгибом каштановых бровей. "Да, Миледи, я работаю журналистом в "Сигильском Шторме". "Хмм..." – мой ответ явно не произвел на нее впечатления – "А какое отношение это имеет ко мне?" "Я хочу взять у Вас интервью... Узнать о Вашей фракции." – сказал я нетерпеливо, уверенный, что мне удалось обмануть её – "Мое задание..." "С чего ты взял, что я подарю тебе такое интервью?" – прервала меня Эрин. Её глаза сверкнули, и она скрестила обнаженные изящные руки на груди. Я взглянул на нее без всякой нерешительности, не скрывая своего трепетного восхищения – или это был страх? Потом я взял её лицо в свои руки и поцеловал её со всем обожанием, которое я чувствовал. Она мягко оттолкнула меня, лукавая улыбка задержалась на её полных губах. – "Я боюсь, что это не достаточная причина, друг мой". Я улыбнулся ей в ответ - "Тогда подумайте вот о чем, Миледи: Вы никогда раньше не давали интервью". Монтгомери на секунду задумалась…

Затем, отбросив назад голову, она рассмеялась, и её медные волосы рассыпались на точеных плечах. – "Да, тут ты поймал меня!" Она сделала жест в сторону покрытого тканью дивана, и мы сели. Она на миг посмотрела на меня с явным любопытством. "Хорошо" – сказала она – "Но я оставлю за собой финальное одобрение твоей статьи". "Обычно, мы не позволяем этого Миледи" – медленно произнес я. Возможно, она что-то подозревает? Она усмехнулась,

некое веселье озарило её лицо – “А я обычно не выкладываю свои секреты и секреты моей фракции. Это мои условия, журналист. Принимай их или уходи!” Улыбка постепенно появилась на моих губах. “Я принимаю Ваши условия, Миледи, я принимаю их!” Она внимательно посмотрела на меня, вселяя энтузиазм взглядом и всем своим телом. Я знал, что она расскажет мне все – в этот момент я являлся самой важной вещью в её жизни, пусть даже только на время этого разговора. Тогда я чуть было не раскрыл ей свой секрет о том, что я не имею отношения ни к одной из этих дурацких газет. Но я все же не потерял голову. И так я узнал секреты Эрин ‘Темное Пламя’ Монтгомери, фактола Чувствующих.
- Рэтволд Ратсон

(*Эта глава посвящается памяти Рэтволда Ратсона. Несчастный был найден мертвым вскоре после того, как он принес свои материалы мне. Впрочем, несколько страниц его записей исчезли из моих документов до того, как я успел включить их в этот том. Хотя его смерть и является трагедией, я уверен, Ратсон согласился бы с тем, что большим преступлением было бы укрывательство истины – Редактор*).

Чувствовать, жить, знать

Чувствующий может прыгнуть в реку Стикс
только для того, чтобы начать все сначала
- Редактор

(*Фактол Монтгомери была более чем согласна – без дальнейших подначек Ратсона – поведать о своей фракции. Каждое её слово было наполнено страстью того, что означает быть Чувствующим. Теперь эти слова говорят сами за себя – Редактор*)

Быть Чувствующим это, без всяких сомнений, лучшее, что есть в мире – если ты истинный Чувствующий, конечно. Да, Общество Восприятия насчитывает множество членов, но многие из них пришли исключительно ради удовольствия. Они никак не могут понять, что быть Чувствующим означает много, много больше. Все же я держу их при себе, потому что они могут приносить пользу; они выполняют большую часть ежедневной работы в Клетке. И для них еще не все потеряно. Многие со временем поймут, что жизнь – это намного больше, чем желудок, и то, что ниже пояса. В каждой культуре есть люди, которые знают как – нет, которые позволяют себе отбросить запреты. И эта готовность перепробовать все, неважно в физическом смысле, мысленном или эмоциональном, отличает настоящего Чувствующего от остальных. Он находится в таком состоянии сознания и готовности что страх просто не проникает в его тело – только желание познать следующее впечатление, следующее сейчас. Только если ценой будет потеря части тела или даже жизни Чувствующий откажется от дразнящего неизведанного опыта. Мы переживаем каждый момент так, словно он один имеет смысл во всей жизни, всегда пребывая в поиске нового опыта, новых впечатлений, новой действительности, новых перспектив – всего, что даст нам высшее понимание всего мира. Конечно, мы платим немалую цену за нашу готовность познавать все без упрека и отвращения: большинство других фракций воспринимают нас не иначе как развращенных пьяниц и распутников, которые годятся только на то, чтобы чистить сточные канавы. Бедняги. Все эти Убийцы Милосердия, Безумцы, Стражи Судьбы и Хранители Праха, - все они по-настоящему глупы. Например, Уходящие – так называют Стражей Судьбы – хотят видеть, как мы слабеем от празднеств, считая, что пьяные Чувствующие служат наглядным примером их ненаглядной энтропии. Эти фракции слишком слепы, чтобы увидеть правду во всем. А в познании всего мы узнаем истину. Но мы также видим и боль, которую причиняет жизнь с таким количеством запретов и мы делаем все возможное, чтобы с помощью радости и

веселья облегчить страдания очередного несчастного. “Удовольствие – это бальзам, который сдерживает лихорадочную ярость” - так говорят люди. И это правда, что без Общества Восприятия – без удовольствий, которые мы импортируем и поставляем для Клетки – любой сошел бы здесь с ума. Здесь слишком много существ, прижатых слишком тесно друг к другу, слишком много страстей, желаний и философий, и все они сражаются за место на самом верху. А мы являемся для них спасением, мы предоставляем сладостное освобождение. Говорят, что давным-давно Клетка была более спокойным и организованным местом и она не бурлила так, как сейчас. Но времена меняются, не так ли? Сигил привлекал существ более – так сказать – хаотического склада. Странные существа и еще более странные философии пришли, чтобы назвать город своим домом. Силы закона и хаоса, добра и зла слились воедино и только существа истинно нейтральные могли сохранить баланс. Тогда, примерно семь веков назад, Чувствующие не являлись сообществом, как таковым, они были просто людьми, которые регулярно собирались вместе ради развлечений, и чтобы разнообразить свою жизнь. Мы устраивали различные проделки – скажем, путешествие с целью обозреть окрестности Карцери и обратно - или приносили разные необычные и новые развлечения в маленький притон, хорошо запрятанный в городе. Слухи о наших действиях распространялись и многие другие странники тоже хотели побезумствовать таким же образом. Некоторые скептики говорили, что этим людям просто скучно, или они были подавлены. Но более мудрые понимали, что в то время Клетка вступала в новую эру, что пришло время новых просторов для полета мысли. И первые Чувствующие быстро поняли, что можно получить большую выгоду из понимания нужд других. Много денег ушло на постройку Зала Празднеств, дворца для действ и представлений, привезенных из самых дальних уголков Мультивселенной. Вроде дрессированного леукротта, который прыгал через обручи и одновременно читал стихи Ардистана. Или рождения тифлинга в присутствии его отца-балора, с нежностью державшего за руку его человеческую мать. Да, это был бум бизнеса. Даже сегодня, хотя мы склоняемся к более возвышенным целям, Чувствующие продолжают привозить что-нибудь новое. Каждому новому человеку в Сигиле хочется прикоснуться к вселенной, не так ли? В особенности зеленым праймам, только начинающим понимать, что лежит за их маленькими мирами! Мы, Чувствующие, всегда были в этом плане очень привлекательны и принимали каждого, кто хотел бы к нам присоединиться. Но, вполне возможно, мы были слишком неразборчивы в то время. Люди, которые не являлись настоящими Чувствующими, требовали однообразных развлечений ночь за ночью, однообразных пьянок, однообразного времяпрепровождения. Счастливые от многократного переживания одного и того же процесса, эти бедняги не могли понять, зачем кому-либо искать что-то новое. Ясно было, что они совсем не такие, какими должны быть Чувствующин. Но в Сигиле было немало и других философий. Говорят, что тогда была одна или даже несколько фракций, способных угодить каждому – все были уверены, что они знают суть вещей, а они старались собрать как можно больше людей. Человек, достаточно сообразительный, чтобы попросить что-нибудь за вступление во фракцию, мог зарабатывать немалые деньги, присоединяясь к нескольким фракциям ежедневно. Это был настоящий хаос. И тебе наверняка известно, что Госпожа Боли положила конец всему этому, что она решила уменьшить число фракций до пятнадцати. Это была хорошая идея – таким образом она устранила угрозу гражданской войны. Львиная доля фракций была уничтожены, но Чувствуюзие были слишком сильны, чтобы исчезнуть. Конечно, в этой встряске мы потеряли немало людей, но это обернулось настоящим благословением, потому что мы смогли стать намного более разборчивыми в принятии новых членов во фракцию. И мы выбрали фактола, задачей которого было организовать Общество, которое нам было необходимо. Мы все еще допускаем любого в нашу фракцию, неважно добрый он или злой, законный или хаотичный, прайм или

планар. Единственное, что от него требуется – это истинное желание ощутить, познать то, что нам предлагает вселенная. Он действительно должен желать попробовать каждый вид меда, насладиться каждым из них, познать их прелести и изъяны. А потом ему нужно просто убедить нас в своей искренности. И, как ты видишь, журналист, мы можем определить неискреннего человека в мгновение квазитского ока. Это не значит, что у нас нет своих грандиозных планов. Просто наши мотивы и планы не такие прямолинейные, как, скажем, у Герцога Дарквуда. Фактол Обреченных хочет захватить Город Дверей – в этом нет ни капли сомнения. Но Чувствующие уже правят городом; нам не нужно заявлять о том, что он наш. В этот самый момент в Клетке находится более 40000 Чувствующих. Если я прикажу им, то гражданская война разгорится всего за пару недель. Ведь мы контролируем почти все публичные и частные места развлечений – как еще сможет человек здесь без нас развлекаться, кроме как пойти воевать? *(После этой дискуссии, уважаемый читатель, – слово 'дискуссия' здесь, впрочем, не совсем уместно, так как Ратсон сказал мне, что он сидел в безмолвном восхищении, пока Фактол Монтгомери говорила – фактол объявила, что интервью окончено. Ратсон остался в Зале Празднеств чтобы собрать побольше информации для этого тома. Собранная им информация, хотя часть её и утеряна, приведена ниже).*

Эрин 'Темное Пламя' Монтгомери

Женщина-жрица Диан Кехта, фактол Общества Восприятия
Законно-добрая

Сила 9
Интеллект 14
Ловкость 14
Мудрость 17
Телосложение 13
Харизма 18
HP 45
AC 5
THAC0 16

Экипировка: Палочка магических снарядов, пурпурный камень йоун (содкржит до восьми заклинательных уровней, вставлен в серебрянную тиару), хрустальная булава (+4 при атаке злых существ, +2 против всех остальных, наносит двойной урон существам, связанным с Планом Негативной Энергией, создает круг солнечных пятен раз в день - смотрите Том Магии, где это описано более подробно)
Заклинаний/уровень: 6/6/4/2/1
Особое: Монтгомери обладает доступом к Общей сфере, а так же сферам Животных, Сотворения, Гадания, Лечения, Растений и Защиты. Её сила дарует ей возможность запоминать и произносить любые заклинания сферы Лечения так, если бы они были на один уровень ниже, и так до минимум в 1 уровень. Она так же обладает диким психическим талантов (передать здоровье, 36 PSP), как впрочем и стандартными жреческими и фракционными способностями).

Ощутить все
означает узнать все
- Фактол Эрин Монтгомери

В свои 33 года Эрин Монтгомери видела и сделала больше, чем большинство планаров в три раза старше её. Когда она росла в маленькой деревушке Мрачная Голова, находящейся на Внешних Землях в Тир-на-Оге, её семья обнаружила в ней талант к исцелению других. В возрасте 10 лет она стала послушницей Диан Кехта, Кельтского бога исцеления. В 13 лет она уже была полноправной жрицей, обязанной беспристрастно исцелять каждого - вне зависимости от того, друг он или враг. А когда, несколькими годами позже, отряд Кровавой Войны железным штормом прошел через Тир-на-Ог, Монтгомери отдала все свои силы для исцеление раненых. Так получилось, что ей уже нечего было дать, когда перед ней умирал танар'рийский капитан За'рафас и несколько его соратников. Большинство демонов погибло, но некоторым удалось вернуться в Бездну и доложить о своей неудаче. К несчастью оказалось, что За'рафас был фаворитом одного из Лордов Бездны и демон обвинил Монтгомери в смерти капитана. Он начал посылать к ней своих убийц: никто не может сказать, как ей удавалось избегать их до сих пор. В 17 лет Монтгомери покинула Тир-на-Ог, надеясь уберечь свою семью и друзей от дальнейших проблем с танар'ри. Следующие десять лет она провела, путешествуя от мира к миру. (*Пересказ путешествий Фактола Монтгомери с Небесными Рыцарями пропали из моих документов до того, как этот труд был закончен – Редактора*) Она была все еще молода и ей хотелось вести насыщенную событиями бурную жизнь – то, чего она не могла себе позволить, как жрица в Тир-на-Оге. Поэтому она присоединилась к группе декадентов под названием Пакс Империка, загипнотизированная их зрелищностью, легкостью, с которой они относились к удовольствиям и жизни. Она изобрела оценку для хороших вин и яств и взлелеяла в себе растущую тягу к более развращенным развлечениям.

Куата Да'нанин (Pr/m/полуэльф/R15/Чувствующий/Законно-Добрый) был рабом при королевском дворе, где Монтгомери была желанным – и частым – гостем. Ей нравилось то, что видели её нефритовые глаза: высокое и сильное тело, в котором сочетались лучшие черты эльфа и человека. Его глаза, которые первые привлекли её внимание, были глубокого зеленого цвета – они были так похожи на её собственные, что ей казалось, что она смотрит на себя каждый раз, когда она смотрела на Да'нанина. Но отражение в этих глазах было уродливым: гордое, жестокое, самовлюбленное и высокомерное. У Монтгомери еще сохранилось чувство собственного достоинства, заставлявшее чувствовать стыд каждый раз, когда она смотрела на Да'нанина. Какое-то время она даже старалась избегать его. А потом его имя было выбрано для еженощного развлечения, известного как Вертел, арены ужаса, пережить которое у полуэльфа почти не было шансов. Хотя ранее она и смотрела – и даже принимала в этом участие – на ужасы Вертела много раз, в ту ночь это не входило в планы Монтгомери. Она тайно освободила Да'нанина и использовала привратный ключ для того, чтобы переместиться в Сигил; с того самого момента они стали спутниками. Конечно, жажда Монтгомери к ощущениям не могла быть подавлена, ее можно было только направить в нужное русло. Поэтому, нет ничего удивительно в том, что она присоединилась к Чувствующим через год после того, как оказалась в Клетке. Она знала, что излишняя тяга к плотским развлечением погубила не одного члена фракции и потому, как фактол, она старалась направить Чувствующих к более осмысленным целям, нежели удовлетворению своих прихотей. Да'нанин также присоединился к фракции, как супруг Монтгомери; он помог ей продвинуться к власти и теперь является её правой рукой в делах фракции. Полуэльф интересуется любыми посетителями, особенно приключенцами и путешественниками из дальних земель – даже Аутсайдеры могут получить от него приглашение на прием, что считается признаком особого расположения по стандартам жителей Сигила.

Зал Празднеств

При всем многообразии архитектуры Сигила многие считают, что нет ничего более впечатляющего, чем Зал Празднеств, штаб-квартира Общества Восприятия, здание потрясающей красоты и изящества. Эта великолепная постройка вздымается ввысь более, чем на 1000 футов, его контрфорсы и колонны ведут от одной башни к другой, создавая необычайную картину на фоне городского неба. Здание так же очень впечатляюще выглядит и на фоне улиц, учитывая множество танцоров, жонглеров, певцов и прочих артистов, собирающихся у входов в здание в надежде получить пару монет от прохожих. Залу уже более 600 лет, само же строительство заняло почти век, - из-за того, что Чувствующим пришлось обыскать все планы, и тысячи праймовых миров в поисках подходящих камней, подходящего дерева, подходящих красок, подходящих стекол и тканей. Действительно, гранитные стены Зала облицованы пятьюдесятью различными материалами, к каждому из которых непреодолимо хочется прикоснуться, мраморные полы покрыты прожилками всех цветов радуги, витражи на окнах сделаны из тонких горных кристаллов, добытых из сотен забытых шахт. Все до песчинки было тщательно обдумано и запланировано; куда бы ни пал взгляд, везде есть нечто, услаждающее одно или несколько чувств. Даже главный вход потрясает: высокие и узкие двери высотой в девяносто футов обрамлены сверкающими камнями, которые складываются в аллегорические изображения зрения, звука, обоняния, осязания и вкуса. На площади у внешней стены регулярно вырывается на сотни футов вверх гейзер с кристально-синей водой и, кажется, растворяется в воздухе. Зал также интересен тем, что он принимает во внимание своеобразные размерные особенности города. Снаружи строение занимает территорию размером 1000 футов в длину и 750 в ширину. Однако внутри здание намного более обширно; некоторые мудрецы говорят, что площадь внутренних помещений в два или даже в четыре раза больше, чем она должна быть. И Зал выглядит намного, если это возможно, величественней и изящней внутри. В воздухе витает запах фимиама, смешиваясь с запахами благовоний и другими восхитительными ароматами. Каждый зал или комната выкрашены в свой цвет, неважно гармоничные ли это пастельные цвета или наиболее резонирующие друг с другом оттенки. Различные звуки преследуют человека везде, куда бы он ни пошел, от звуков боя, доносящегося из комнаты тренировок, до аплодисментов в театрах. На первом этаже Зала Празднеств находятся три театра и два сенсориума. Кроме того, там находятся помещения фракции – комнаты сборов, залы лекций, тренировочные комнаты и личные покои фактола. На остальных этажах можно найти поистине невообразимое количество всевозможных развлечений, детально описать которые просто не представляется возможным, потому как это заняло бы слишком много места. Достаточно будет сказать, что тот, кто сможет отвлечься от сенсориумов, сможет найти таверны, в которых можно попробовать как наиболее мягкий, так и самый крепкий эль, музеи, в которых статуи кажутся более живыми чем те, кто смотрит на них, ювелирные магазины, торгующие украшениями, которые сверкают так, что могут ослепить того, кто их купит, и практически любые другие развлечения и услуги, которые могут когда-либо кого-то заинтересовать. Человек, посещающий Зал Празднеств в первый раз должен поговорить с Аннали “Плетущей Паутину”, бариауром, которая отвечает за регистрацию и информацию. Она может направить растерянного и запутавшегося человека туда, куда он хочет попасть.

Аннали “Плетущая Паутину”

Бариаур-женщина с планов
Боец 7-ого уровня, фактотум Общества Восприятия

Хаотично-Нейтральная

Сила 13
Интеллект 15
Ловкость 10
Мудрость 12
Телосложение 11
Харизма 9
HP 58
AC 4
THAC0 14

Экипировка: Клинок рога +2 (напоминает обычный рог, висящий у неё на талии), плащ защиты +2, глаза истинного видения/очарования (очки, наделенные постоянным заклинанием истинного видения, которые позволяют Аннали мгновенно определять, кто есть кто в Зале Праздненств, а так же очаровывать возможных шпионов).
Особое: Аннали обладает стандартными способностями бойца, бариаура и Чувствущего. фракционными способностями).

Значит, ты глотаешь огненных маэлефантов?
Ну конечно!
Можно подумать,
что такого мы здесь раньше не видели.
- Аннали на ежедневной аудиенции

Аннали “Плетущая Паутину” носит довольно необычную меховую одежду черного цвета длинной в несколько дюймов. У нее весьма привлекательное лицо, и тот факт, что плохое зрение вынуждает ее постоянно носить очки, ни капли не портит его. В дополнение к управлению регистрацией и предоставлению информации в Зале Празднеств, она согласовывает большинство представлений, планируя их распорядок на два года вперед. Она постоянно находится в поиске тех, кто может помочь испытать новые и необычные впечатления, чтобы пригласить их в сенсориумы, так что она очень радушно относится к незнакомцам. Кроме того, она может предоставить любому пятиминутную аудиенцию, если у того есть некий талант, который он может показать на одной из сцен Зала.

Театры

Зал Рена, названный так в честь одного из легендарных героев праймого мира давних времен, является самым большим театром в Сигиле. Представления даются дважды в ночь и почти никогда здесь нет ни одного свободного места. Постановки сильно варьируются: в одну ночь на сцене выступают гитиянки, в другую - на сцене дракониды танцуют балет, а на третью – ставят оперу в исполнении безумцев Пандемониума. Чувствующие не скупятся на постановки в театре, они находят лучших актеров, декорации, магию, музыку и заклинателей ощущений (они нужны для создания дополнительных впечатлений там, где это необходимо). Театр Элловета является меньшим по размеру и более близким к зрителям, обычно он используется для драматических представлений и танцевальных интерпретаций. Его потолок сделан из

раковины капица, тонкого, почти прозрачного материала, который почти полностью пропускает свет. В дневное время этот театр используют для поэзии, проб, импровизированных речей и тому подобного. Нортамберский Амфитеатр такого же размера, как и Театр Элловета, однако он расположен на свежем воздухе. Словно вырастающие из земли скамейки в нем вырезаны из сланца и известняка. В Амфитеатре показывают состязания, типа поединков между соперниками, которым нужны зрители. Обычно в день проходит три представления. Впрочем, некоторые магические поединки проводятся по ночам – в частности, для того, чтобы лучше показать магические огни дуэли волшебников.

Сенсориумы

Сенсориумами называются помещения в Зале Празднеств, где люди могут записать или испытать некое впечатление. Существует два вида сенсориумов: одни для Чувствующих, вторые - Общественный Сенсориум. Раньше все они были доступны только членам Общества Восприятия – даже взятки были бессильны. К счастью, члены фракции решили поделиться с другими Скованными тайной этого места. Ощущения, которые испытывают люди в сенсориумах, очень детальны и четки и обычно являются записанными впечатлениями Чувствующего, по-настоящему их испытавшего. В соответствии с новой политикой фактола Эрин Монтгомери теперь многие молодые Чувствующие подбирают себе необходимые впечатления через сенсориумы. Кроме того, она постановила, что все Чувствующие Сигила должны записывать любое новое впечатление, которое они испытали, чтобы другие тоже могли извлечь пользу из их опыта. Содействие накоплению подобному коллективному опыту Общества Восприятия также способно ускорить рост в иерархии фракции. Любой Чувствующий может пользоваться Сенсориумами совершенно бесплатно. Публичные сенсориумы сильно отличаются от обычных. Несмотря на то, что они открыты 24 часа в сутки и 7 дней в неделю, они постоянно заполнены посетителями. Более 200 комнат доступны на каждом из более, чем двадцати этажей Зала Празднеств. Большая их часть является небольшими комнатками, предоставляющими ощущения, продолжающиеся от 5 до 20 минут, и стоит их посещение около 10 золотых монет. Есть несколько двойных комнат, предназначенных для двух человек, ощущения в которых длятся по 30 минут, а цена их равняется 20 золотым монетам за каждого человека. Человек с большим капиталом или группа людей, желающих вместе испытать какое-то одно записанное ощущение, могут получить один из общих сенсориумов. Они стоят по 100 золотых за каждого человека, ощущения в них длятся 4 часа, а заказывать такую комнату нужно за неделю до использования. Группы приключенцев часто записывают свои впечатления в Общественных Сенсориумах и заново переживают их, в качестве урок, особенно в теъ случаях, когда их действия не увенчались успехом. Некоторые группы даже используют сенсориумы для подготовки себя к путешествиям в места с враждебной средой. Вне зависимости от того, как используется сенсориум, процедура практически не отличается. Заказав определенное впечатление или опыт, человек (или группа людей) входит в сенсориум. Клиент фокусирует свои мысли, держа в руках записыватель мыслей – маленький круглый камень, сделанный из множества полудрагоценных минералов, в котором содержится вся сила опыта. (*В Зале Празднеств имеется более миллиона таких устройств; если их вынести за пределы Зала, то они превращаются в обычные камни – Редактор*). Рядом с клиентом остается Чувствующий, помогающий ему сконцентрироваться. Постепенно заключенная в камне магия, высвобождается и человек – обычно, посещающий сенсориум в первый раз – оказывается полностью поглощенным волной ощущений. Комната теряет реальные очертания; для человека больше не существует ничего, кроме наполняющего его

ощущения. Некоторые привыкают к сенсориумам и могут испытывать впечатления в них без всякого риска, но Чувствующие запрещают использовать сенсориумы одному человеку более трех раз в день. Чувствующие в данный момент обладают потрясающей коллекцией впечатлений, ощущений и жизненного опыта, но при этом готовы заплатить 500 золотых монет за любое впечатление, которого нет в их каталоге. (*Особенно за все, что можно использовать против Герцога Рована Дарквуда, фактола Обреченных – Редактор*). Человек, убежденный, что у него есть что-то, чем он может поделиться, приходит в Обзественным Сенсориум и договаривается с тамошним контролером. Если ему повезет, то его проводят в комнату на втором этаже для того, чтобы сделать детальную запись при помощи пустого записывающего камня. Этот процесс как правило занимает около часа, хотя запись долгого впечатления или сразу нескольких впечатлений может занять целый день. Чувствующий остается с клиентом на протяжении всего времени, и задает ему уточняющие вопросы, чтобы понять все нюансы впечатления и помочь клиенту лучше вспомнить пережитое.

Комнаты, классы и святилище

Оставшееся место на первом этаже занимают комнаты фракции и общественные помещения. Приемная комната около главного входа украшена колоннами, помостом и троном – все эти вещи очень древние. Обычно на троне сидит Куата Да’нанин и принимает посетителей. Он занимается этим примерно по шесть часов в день, так что посетители Зала Празднеств обладают значительной вероятностью встречи с ним. Частный зал приемов Эрин Монтгомери расположен прямо за помостом - Да’нанин нередко уходит туда, чтобы обсудить что-либо с фактолом. Среди местных ходят слухи, что в закрытых для посторонних помещениях находится немало потайных дверей, за которыми находятся стражи и комнаты с телепортами – некоторые из них ведут в личные покои фактола и её ближнего окружения. Немалая часть штаб-квартиры Чувствующих занята аудиториями для прослушивания лекций и классами для тренировок. Демонстрации и показы по использованию оружия, магии и воровских умений – вместе с лекциями на любую тему во вселенной – проводятся круглосуточно. Чувствующие имеют значительную предрасположенность к учебе и тренировкам и любой Чувствующий, находящийся в Сигиле проездом, наверняка проведет некоторое время в тренировочных классах, либо повторяя, либо заучивая какую-нибудь новую технику. Члены других фракций так же могут заниматься к этих комнатах, но они обязательно сопровождаются Чувствующим и должны уплатить взнос в размере 10 золотых монет. Говорят, что центром Зала Празднеств является Божественное Святилище, тайное место, попасть в которое можно только через личные покои Эрин Монтгомери. *(Ратсон смог вызнать тайны этого места от одного из членов фракции, хорошенько его напоив – Редактор)* Человек, утверждающий, что он был в Святилище, описывает причудливую мозаику, изображающую символ фракции, выполненную из сапфиров, опалов и прочих драгоценных и полудрагоценных камней. Удивительно, но он утверждал, что эта мозаика является очень древней и символ фракции на ней несколько отличается от настоящего, и что этот символ немного похож на саму Леди Боли *(Оставшаяся часть рассказа Чувствующего исчезла из моих бумаг до того, как этот труд был закончен – Редактор).*

В рядах фракции

(*Заставить Чувствующих рассказать об их фракции было не так сложно; Ратсон просто нашел несколько членов Общества, у которых никогда не брали интервью, и*

убедил их в том, что это впечатление достойно того, чтобы его испытать. Ведь это сработало даже с их фактолом – Редактор).

Отыгрыш Чувствующего

КОНЕЧНО!
-Стандартный ответ Чувствующего
на любое предложение

С первого взгляда можно подумать, что Чувствующий может пробовать любые вещи, утопать в изобилии и всячески удовлетворять свои потребности – такой отыгрыш Чувствующего является просто одной большой оргией еды, вина и разврата. Правда заключается в том, что Чувствующие гораздо выше всего этого, хотя не все члены фракции это понимают. Некоторые Чувствующие всю свою жизнь проводят в поисках наслаждений, но остальные через некоторое время осознают, что в жизни есть впечатления получше, чем простое удовлетворение плотских потребностей. Истинный Чувствующий хочет изучить, познать, почувствовать все вещи, это так, но при этом он подходит к данному процессу с умом. Настоящий Чувствующий уважает желания своих товарищей; если они не хотят попробовать что-либо, он никогда не будет их как-либо принуждать к этому. Кроме того, настоящий Чувствующий не станет пробовать что-то, что может повредить ему или кому-нибудь другому. Конечно, нет ничего плохого в том, чтобы получить урон вместо кого-то другого – иными словами, испытать тяжкий опыт не просто ради нового впечатления, но и чтобы спасти более слабого человека, который бы это просто не вынес. Но Чувствующий, естественно, никогда не будет пить яд “просто для того, чтобы узнать, какой у него вкус”. Чувствующий жаждет новых впечатлений. Он не должен идти в каждую местную таверну, пробовать каждое вино, каждое блюдо и спать с каждым встречным. Конечно, он может попробовать такой подход при путешествии на новый план, где ему все незнакомо, но в знакомых местах это происходит абсолютно по-другому. Со временем Чувствующий становится опытнее и сильнее и большинство их к этому времени понимает, что целый мир эмоций и мыслей только и ждет, чтобы его исследовали. Например, один Чувствующий может поставить своей задачей познание всех возможных аспектов любви или ненависти, в то время как другой может захотеть узнать все о словесном юморе – на любом возможном языке, который он сможет отыскать. Старея, Чувствующий обычно приобретает очень хорошее понимание всех и вся, повидав и почувствовав за свою жизнь так много всего. Чувствующих можно встретить в самых разных количествах во всех уголках вселенной. Их жажда познания может завести членов Общества Восприятия куда угодно, от Внешних Планов и до Основного Материального Плана, на Внутренние Планы и даже дальше. Впрочем, Золотой Зал на Арборее содержит самое большое сообщество Чувствующих вне Сигила. В огромном, постоянно меняющимся дворце многие члены фракции проводят целые жизни в постоянных пирах и удовольствиях. Фактол Монтгомери редко посещает это место чаще двух раз в год; впрочем, когда она все-таки появляется там, празднества достигают просто невообразимого размаха. Но Золотой Зал является местом, куда она обычно отправляет (высылает, как говорят некоторые) тех членов фракции, которые так и не смогли понять, что значит быть истинным Чувствующим. Конечно, это не окончательный приговор, но те, кто упорно отворачиваются от новых впечатлений - неважно, делают они так из-за невежества, страха или глупости – чаще всего заканчивают свои дни в Золотом Зале. Лишь некоторые Чувствующие покидали эту сверкающую и полную наслаждений тюрьму.

Мировоззрение: Взгляды на жизнь, похоже, не слишком сильно влияют на Чувствующих. Цель познания и понимания всего может подойти человеку с любым мировоззрением. Это не значит, что законно-добрый Чувствующий убьет беспомощного старика только ради того, чтобы испытать ощущение убийства – он может просто получить нужное ощущение в сенсориуме в Зале Празднеств (и он так и сделает). Но он будет наслаждаться вкусом боя, так же как и любой член фракции со злым мировоззрением. Таким же образом и хаотично-злой Чувствующий, поклоняющийся богу, который ставит смерть превыше всего, будет использовать сенсориум для того, чтобы узнать, что ты чувствуешь, раздавая милостыню беднякам. Мало кто из Чувствующих ужасается действиям своих знакомых, так как обычно они действуют сообща, помогая друг другу познать какое-нибудь впечатление.

Класс: Чувствующие, больше чем все остальные, стремятся не специализироваться в определенном классе, хотя среди членов Общества Восприятия вполне можно встретить представителей всех существующих классов и подклассов. Узкая специализация стремится ограничить количество доступных впечатлений – и это действительно проблема для Чувствующих. Воины стремятся изучить столько стилей боя, сколько только возможно, в то время как маги стараются изучить как можно больше школ магии, рассчитывая на Чувствующих-магов в отношении свитков с заклинаниями, доступа к которым у них нет. (*Иллюзионисты презираются за то, что они «подделывают" ощущения, хотя некоторые Чувствующие-иллюзионисты действительно существуют – Редактор*).

Членство во Фракции

В Обществе Впечатлений самые простые условия вступления во фракцию: их просто нет. Любое существо любой расы, пола, класса и мировоззрения может присоединиться к Обществу. Нужно только подлинное желание познать вселенную. Аннали ‘Плетущая Паутину’ в Зале Празднеств направит просителя к фактотуму, который проведет тест, специально изобретенный для того, чтобы отсеять простых любопытных. Используя записывающий камень, проситель должен записать пять стоящих впечатлений в библиотеку Публичного Сенсориума, каждое из которых фокусируется на определенном чувстве – зрении, слухе, обонянии, осязании или вкусе. В качестве альтернативы странник, может поделиться одним впечатлением, содержащим в себе сильные элементы всех пяти чувств. Только фактотум может решить, достойны ли ощущения просителя того, чтобы он вступил во фракцию. Если Чувствующий считает, что этот претендент еще не готов, то он скажет ему, что он должен больше попутешествовать по вселенной и потом вернуться в Зал Празднеств и попробовать еще раз.

Способности фракции

Большинство проваливших тест возвращаются снова, потому что членство в этой фракции имеет свои преимущества. Как упоминалось в *Руководство Игрока по Планам*, Чувствующие обладают наиболее развитыми органами чувств. Все Чувствующие – все зависимости от расы – имеют способность инфравидения в радиусе 60 футов. Они так же получают положительный модификатор +1 к спас-броскам против яда и броскам ошарашивания.

Конечно, есть и другие преимущества. Как управляющие большинством различных развлечений в Сигиле, Чувствующие являются одной из самых богатых фракций в Клетке и они очень щедры по отношению к другим членам фракции. Персонаж,

присоединившийся к Чувствующим, получает в качестве вступительного бонуса некую сумму денег. Более того, Аннали ‘Плетущая Паутину’ очень радушно относится к приключенцам, которым нужна её помощь. Если партия, в которой есть Чувствующий, согласится вернуться в Зал Празднеств после окончания приключения и записать свои впечатления в сенсориумах, то ‘Плетущая Паутину’ наверняка подарит им какой-нибудь магический предмет или несколько свитков с заклинаниями, чтобы помочь им в их приключении. Чувствующие так же неплохо понимают язык тела, даже в случае с теми существами, которых они раньше никогда не встречали. Они за минуту замечают то, что другие не заметили бы и за тысячу лет. Еще Чувствующие обладают 10% вероятность автоматического определения того, врет им кто-либо или нет; эта вероятность поднимается до 20%, если Чувствующий общается с существом его расы. Поскольку они проводят жизнь, пытаясь узнать как можно больше из опыта других, наиболее продвинутые Чувствующие очень чувствительны к страданиям других. Любой Чувствующий 3-его уровня и выше может произвести *чувствительное касание*, исцеляющее других. Касание срабатывает автоматически, но может быть произведено только во время спокойного отдыха один раз в день. Чувствующий прикасается к ране и открывает свой разум для боли несчастного. В результате 1d10 хит-поинтов исцеления передаются от Чувствующего раненому; Чувствующий, в свою очередь, получает столько же урона. Этот урон не может быть исцелен магически, так что для излечения Чувствующему требуется физический отдых. Начиная с 5-ого уровня, большинство Чувствующих начинают изучать не только их физическое окружение. У них уже есть немалый опыт, что позволяет им смотреть глубже в суть вещей. Этот опыт позволяет Чувствующему 5-ого уровня и выше использовать навык барда Местная История и опознавать предметы так, как это делают барды 1-ого уровня.

Слухи

Любопытство сгубило адскую кошку, но не Чувствующих. По крайней мере, не всех их.
- Бааторианская пословица

Общество Восприятия предоставляет большой простор для слухов – ведь, если у тебя репутация пробующего все, то люди могут думать о тебе все, что угодно. Конечно различные слухи, ходящие по Залу Празднеств, не обязательно являются правдой, или даже полуправдой – такие слухи могут распускать даже сами Чувствующие. Самой частой темой для разговора, похоже, является Герцог Рован Дарквуд, который стал фактолом за подозрительно короткий срок. Немало Чувствующих опасаются того, что Герцог намеревается захватить Сигил, но большая их часть их только смеется над подобными мыслями – в любом случае, Герцог сперва должен превзойти фактола Монтгомери в Зале Ораторов. Не секрет, что Фактол Законников Хашкар и Фактол Отмеченных Дариус обычно голосуют одинаково с Монтгомери, кроме того, она недавно привлекла на свою сторону Карана Хаоситектов, что является знаменательной победой – даже если это произошло по воле случая. “Неужели ты не понимаешь, парень”, сказал кентавр, идущий с представления в Театре Элловета. “Эрин не собирается заправлять всем и не собирается обманывать так, как это делает Герцог. Ты этого от меня не слышал, но у нас есть один или два шпиона во фракции Обреченных, это ведь никому не повредит, не так ли?” Сложнее было найти Чувствующих, которые согласились бы рассказать о собственном плане их фактола, который связан с Городом Дверей. Но, похоже, соперничество Монтгомери с Герцогом имеет не только политическую основу. Она давно начала работу

над тайным планом, уже близким к завершению, который должен был бы вознести Чувствующих над остальными фракциями подобно тому, как Лорды Девяти вознесены над простыми лемурами. Но быстрый подъем Герцога Дарквуда помешал этому, по крайней мере, на некоторое время. “Когда Эрин разберется с Герцогом”, - сказал хорошо одетый гном, “то я готов поспорить, что она сразу же приведет свой план в исполнение, и мы вознесемся над остальными. Присоединяйся, пока ты еще можешь, парень, потому что, если ты не будешь на нашем ковре, ты будешь оставлен в грязи”. Еще две темы разговоров стоят упоминания о них. В одной из них упоминается объявление, висящее около кассы Публичного Сенсориума, в котором говорится о недавней краже большого числа *записывающих камней*. Фракция предполагает худшее – что зачарованные камни были вывезены из Зала Празднеств, но при этом не потеряли свою магическую силу. Любые приключенцы, желающие получить задания, рассчитанные на воссоздание пропавших впечатлений, должны обращаться к Аннали ‘Плетущей Паутину’. Другой слух куда более мрачен. Несколько младших танар’ри – алу-демоны, камбионы и суккубы – были замечены около и в Зале Празднеств в течение последних нескольких недель. Многие задания опасаются, что эти танар’ри являются шпионами или даже передовыми войсками из Бездны, которые намерены отомстить Эрин Монтгомери за то, что она не сумела спасти бойцов Кровавой Войны 15 лет назад в Тир-на-Оге.

Истина для Мастера

Планы фактола Монтгомери в отношении Сигила включают в себя превращение Клетки в обитель духовного превосходства. Она верит, что Чувствующие – да и все обитатели Сигила – могут освободиться от своих физических оболочек и изучать вселенную без всяких преград, беспрепятственно слившись со своими мыслями. Монтгомери полагается на силу вер, которая, на самом деле, имеет огромную силу на планах – достаточную даже для того, чтобы уничтожить богов и смешать все планы между собой. Впрочем, чтобы перевести людей на эту новую ступень существования, все в Сигиле должно успокоиться. Монтгомери сделала все возможное, чтобы убедить всех в правильности её точки зрения и у нее есть немало Чувствующих, проникших глубоко в ряды большинства других фракций. Когда придет время, они распространят по всей Клетке свою весьма соблазнительную философию. Конечно, Чувствующие не намерены рассказывать остальным о том, что они задумали; если все пройдет успешно, люди эволюционируют, даже не заметив уничтожения их физических тел. Но Герцог Дарквуд сам того не ведая (по крайней мере, так надеются остальные) метнул отравленный дротик в работу Чувствующих. Фактол Монтгомери уделяет столько сил и средств политической борьбе с Дарквудом, что духовная эволюция оказалась приостановлена – по крайней мере, на некоторое время.

Кроме того, есть Божественное Святилище, скрывающее куда больше секретов, чем многие думают. Только фактол Монтгомери, Куата Да’нанин и несколько их самых доверенных советников (каждый из которых является магом 14 уровня и выше) знают, что Святилище скрывает два величайших секрета фракции. Первым секретом является подземный туннель, который ведет к архивам под Залом Записей – прекрасный инструмент для шпионажа за Герцогом Дарквудом и изучения хранилищ Обреченных в поисках ценной информации. Но второй секрет еще более впечатляющ: кольцо порталов, ведущих почти на каждый из известных планов. Советники Общества Восприятия, начальником которых является некий тифлинг по имени Квеллиг, разгадали большую часть ключей к порталам: они могут путешествовать на Основной Материальный План, Внешние Земли, Планы Позитивной и Негативной Энергии, Астральный и Эфирный Планы и все Внешние Планы, кроме Лимбо, Механуса и Диких Земель. Маги работают

без перерыва, чтобы подобрать ключи к Элементальным и Параэлементальным Планам. Впрочем, один из советников – Кенда Фреттерстаг (Pr/f/человек/W14/Чувствующая/Хаотично-Злая) – как говорят, раздумывает над идеей продажи тайны этих порталов другим. Правдой является и то, что фактол Монтгомери удаляет наименее полезных Чувствующих из фракции. Чувствующие, которые отказываются пробовать новые впечатления или слишком часто предаются одним и тем же ощущениям, отсылаются в Золотой Зал Арбореи. Если персонаж-Чувствующий отворачивается от новых ощущений четыре раза за один игровой год, то он тайно высылается в Золотой Зал (возможно, после третьего раза персонаж получает предупреждение). Конечно, товарищи этого Чувствующего могут попробовать освободить его, но сосланный, скорее всего, откажется вернуться – конечно, истинный Чувствующий с радостью покинет Золотой Зал, но только не ничего не понимающий искатель удовольствий, которых как раз туда и отправляют. К несчастью, ни один Чувствующий или шпион не смог узнать цель танар'ри, замеченных в самом Зале Празднеств и около него. Большинство подозревает, что демоны пришли за фактолом Монтгомери, но они уверены в том, что даже танар'ри не посмеют устроить нападение в центре Сигила, где Леди Боли, скорее всего, вмешается в происходящее. Конечно, если Леди каким-то образом не связана с Чувствующими на личном уровне, неважно, хорошая это связь или плохая. Ведь древний символ фракции в Божественном Святилище действительно очень похож на Леди.

Совершенный Орден

Правая рука не обязана знать,
что делает левая.
- Редактор

"Я есть я и то, что меня окружает".

"Познай себя, и ты соприкоснешься со всей мультивселенной. Тогда ты сможешь возвыситься над обыденностью, чтобы стать единым со всем сущим".

"Сама моя сущность вибрирует в гармонии с мультивселенной. Я едина с Ритмом Планов".

"Необходимость думать перед действием открывает путь сомнениям и нерешительности. Потом приходят ошибки".

"Да, я могу поделиться с тобой знанием. Я даже могу указать тебе цель, но я не могу научить тебя. Учение должно приходить изнутри. Ты должен познать секреты себя самого".

"Знать. Действовать. Существовать".

"Найди свое место в мультивселенной, во времени и пространстве. Если ты обладаешь знанием - истинным знанием - тебе вообще не нужно думать. Ты можешь просто делать. В начале, ты можешь провести всего несколько секунд в уникальном состоянии озарения, когда идея равносильна деянию. Потом ты обретешь способность находиться в этом состоянии минутами. Вскоре ты сможешь вкушать это идеальное слияние тела и разума часами, днями или даже неделями. Как только ты постигнешь это состояние до такой степени, чтобы находится в нем постоянно, ты перейдешь на следующий уровень бытия. К этому стремимся все мы".

"Мы были вместе с бывшим фактолом Вэлни Хокинсом, когда он неожиданно остановился, удовлетворенно улыбнулся и исчез. Больше его никто не видел".

"Достигни понимания себя. Играй музыку или танцуй. Рисуй и сражайся. Найди свой собственный путь. И упражняйся. Продолжай упражняться, пока твое тело не будет знать, что от него требуется. У тебя были годы, чтобы постичь неправильный способ действовать, и могут уйти годы, чтобы найти правильный. Главное – действовать".

"Конечно, любой дурак может действовать, не думая. Многие так и делают. Однако у них нет не только мыслей, но и знаний. Они двигаются по внешним путям мироздания. Познай себя и свое место во мультивселенной, и ты будешь двигаться в гармонии с Планами, не нуждаясь размышлениях".

"Мультивселенная пребывает в равновесии. Действуя, стремись к этому равновесию. Достигни гармонии разума и тела, и, в конце концов, мысли станут не нужными. Это будет следующий шаг на пути истинного понимания, первое прикосновение к Ритму Планов".

"Я провела недели в состоянии, в котором каждое действие и реакция совершаются автоматически. Я чувствую Ритм Планов и ощущаю гармонию внутри самой себя. Однажды, я войду в это состояние и не вернусь".

- Собрание высказываний Рис,
фактола Скрытого Порядка

Примечание редактора: *Приведенные выше высказывания не являются выдержкой из Собрания Изречений Рис, фактола Скрытого Порядка. Это и есть все Собрание. Ученые, изучающие Совершенный Орден, провели годы, старательно изучая городские и орденские архивы. В конце концов, их усилия увенчались одной страницей общественных высказываний и записей фактола Рис. Негусто, конечно. Но не думайте, что эти слова заключают в себе всю мудрость и знания фактола. Понимаете, это просто не в духе Рис – много говорить, или писать. Однако для самих Скрытых, этого, похоже, достаточно. Кроме того, они вряд ли удосужатся прочитать больше чем одну страницу за раз.*

Вечное сегодня

Я есть, поэтому я действую.
-Девиз фракции

Людям за пределами фракции мало что известно о Совершенном Ордене (*поэтому члены фракции зовутся Скрытыми – Редактор*). Орден существует уже сотни лет, но, в некотором смысле, у него нет истории. Как и некоторые другие фракции, вроде Чувствующих и Хаотов, Скрытый Порядок существует в настоящем, живя текущмм мгновением, и только ради него.

Как и Отмеченных, Стяжателей, Людей Богов и Чувствующих, Скрытых заботят только… сами Скрытые. Они обращают свой взгляд вовнутрь больше, чем другие фракции, даже более чем Отмеченные. Эта особенность, хотя и объединяет их с мультивселенной, но отчуждает их от исторических процессов.

В некотором роде Скрытые напоминают Гармониум – в конце концов, они все стремятся к гармонии. Как и Законники, Независимые и Анархисты, они ищут истину. В

этих поисках, Скрытые находят гармонию тела и духа, а гармония с самим собой каким-то образом приводит к гармонии с мультивселенной. Члены этой фракции влияют на ход истории незаметно, всего лишь делая то, что Скрытые делают лучше всего.

Итак, истории Ордена, записанной в куче томов, стоящих в библиотеке фракции, не существует. Понимаете, достижения этой организации записываются в основном другими фракциями. Скрытые разделяют интересы других групп больше, чем любая другая фракция, что позволяет избегать острых конфликтов. Поэтому они без усилий достигают того, к чему стремится Гармониум, но чего он, наверное, никогда не достигнет. Скрытые всего лишь ищут свое место во мультивселенной, но в результате они уравновешивают другие фракции, уничтожая крайности. Всякий раз, когда фракция ведет себя необычно – когда Хранители Праха проявляют страсть, когда Законники проявляют сострадание, когда Хаоты становятся организованными – существует немалая вероятность, что за этим стоит кто-то из Скрытых.

Многие влиятельные обитатели Клетки просят Орден быть посредником в переговорах, поскольку Скрытые имеют естественное стремление уравновешивать действия других. Так как подобные устремления порождают компромиссы, они часто удерживают фракции от войны, кода сами они даже не осознают, что они были на грани. Хотя некоторые из Скрытых не имеют других интересов кроме самосовершенствования, большинство чувствует на подсознательном уровне, что это их задача во вселенной – понимать нужды и желания других.

Фактол Рис является одной из таких Скрытых, и одним из лучших консультантов, которых когда-либо видела фракция. В пару слов она может вместить гору информации. В противоположность полным холодного формализма законникам, она действует со страстью. Она терпимо относится к Твердолобым, Хаотам она дает стабильность. Рис интуитивно реагирует на изменение текущей ситуации, что часто сбивает с толку другие фракции.

Фактол Рис

Женщина, тифлинг с планов
Боец/маг 15-ого уровня, Совершенный Орден (фактол)
Нейтральная

Сила 17
Интеллект 17
Ловкость 18
Мудрость 12
Телосложение 15
Мудрость 14
Харизма 18
HP 88
AC 5
THAC0 6

Экипировка: Плащ летучей мыши, кинжал, посох мага, подковы скорости (действующие, подобно сапогам скорости)
Заклинаний/уровень: 5/5/5/5/5/2/1
Особое: Большая магическая книга Рис включает в себя заклинания школ Зачарований, Изменений, Отречений и Гаданий. Она никогда не использует иллюзии и в большинстве избегает избегает заклинаний из школы Некромантии. Фактол предпочитает заклинания, которые быстро накладываются, и никогда не использует заклятья, для произнесения

которых требует больше одного раунда. Она так же обладает стандартными способностями тифлингов, магов, бойцов и членов этой фракции.

Рис, будучи тифлингом, обладает своеобразной темной красотой. У нее длинные заостренные уши, смуглая кожа, красноватые глаза, и густые темные волосы. Ее ноги напоминают задние ноги лошади. Этот тифлинг так же может похвастаться хвостом, напоминающим хвост рептилии, и панцирем, подобным панцирю насекомого, закрывающим часть тела. Даже в спокойном состоянии ее волосы шевелятся, как будто от ветра. Иногда её локоны извиваются сами по себе, как змеи.

Фактол окружена аурой притягательности, природного обаяния, которую она может использовать, чтобы убеждать – или угрожать. Она редко использует это обаяние, поскольку предпочитает самонаблюдение общению. Временами, находясь в состоянии единства тела и разума, она кажется холодной и отчужденной. Чем бы Рис ни была занята, она всегда выглядит так, как будто находится в глубокой гармонии с мультивселенной. Остальные Скрытые (и многие члены других фракций) воспринимают ее как идею: воплощение абсолютной гармонии и красоты.

Главная причина, по которой Рис является таким хорошим фактолом, это ее способность воодушевлять людей на подвиги. Она достигла такой степени внутренней гармонии, что может позволить себе обратить внимание вовне. (*Хотя Рис и стремится избегать встреч с другими людьми, она, тем не менее, контактирует с внешним миром больше, чем большая часть членов её фракции – Редактор*). Она является прекрасным учителем и тренером, дающим наставления Скрытым и другим людям, обучающимся в Великой Гимназии одним лишь метким замечанием. Рис сразу же может найти необходимый компромисс в любом споре, что позволяет ей достичь гармонии среди других фракций – хотя бы временно. Очевидно, что она может достичь окончательного единства с вселенной в любой момент: Рис практически излучает гармонию, и кажется, что ее тело вибрирует с частотой, находящееся за пределами восприятия.

Рис является грозным бойцом. Она обладает широким набором заклинаний, несколькими могущественными магическими артефактами, а так же прекрасно владеет шестом, кинжалом, другим клинковым оружием, и некоторыми экзотическими видами оружия. Фактол всегда остается спокойной, если только ситуация не призывает ее проявить гнев. Однако некоторые недоумки считают, что она имеет вспыльчивый характер, поскольку действует не раздумывая и эмоционально реагирует на ситуацию до того, как она вообще возникла. И действительно, Рис временами действует так быстро, что кажется, что она обладает шестым чувством опасности.

Ранее Рис проявляла склонность к злу, что создало ей противоречивую репутацию. Однако с тех пор ее мировоззрение изменилось в сторону абсолютного равновесия между злом и добром, законом и хаосом. Тифлинг казалась прирожденной Скрытой с момента вступления во фракцию, учитывая ее склонность к самопознанию и решительность. Это последнее качество Рис выработала в себе, поскольку ей пришлось полагаться только на себя почти с рождения. Спустя всего несколько лет, проведенных в Совершенном Ордене, она стала мастером высшего уровня. Потом, когда бывший фактол Вэлни Хокинс достиг личной гармонии, Рис заняла его место с общего согласия других мастеров.

Рис, в отличие от многих других фактолов, доступна для общения. Скрытые не имеют строгой иерархии, которая могла бы помешать членам "низшего ранга" общаться с фактолом. Кроме того, она никогда не заботится о личной охране, когда путешествует на виду. Несмотря на то, а, скорее, именно потому, что Рис одинаково доступна для всех, её достаточно сложно найти. Она проводит большую часть времени, тренируясь, работая на благо фракции, или просто действуя там, куда приведет её вселенная.

Великая Гимназия

В Гимназии ты не только тренируешься, брат,
ты ищешь себя, ты изучаешь гармонию тела
и разума, ты познаешь мультивселенную.
Здесь Скрытый позволяет Ритму Планов
сотрясать всю его суть.
- услышано в Портике Познания

Штаб-квартира Скрытых находится в Великой Гимназии, которая является лучшим местом в Клетке для тренировки тела и умиротворения духа. Это огромное здание, расположенное в Районе Гильдий, построено из черного, с золотыми и розовыми прожилками, мрамора. Оно содержит бассейны и тренировочное поле, бани и парилки, массажные столы и комнаты отдыха, большой портик, где проводится инструктаж, а так же места для занятия музыкой и искусством.

Большинству горожан известно, что Великая Гимназия – это спокойное место, и именно Скрытые делают его таким. Поскольку достичь единства мысли и действия можно только в спокойной обстановке, члены фракции держат опасные отвлекающие факторы подальше от Великой Гимназии. Так что сдай оружие на входе, брат! То же самое и с магией – Орден запрещает использование мистических способностей в помещениях Гимназии. (*Скрытые, однако, выдают тренировочное оружие, и для магов-членов фракции существуют специальные помещения, в которых возможно безопасное использование магии – Редактор*). Таким образом, люди могут прийти сюда и забыть о шуме, суете и других неприятностях большого города. Не удивительно, что Великая Гимназия стала идеальной нейтральной территорией, где группы, имеющие разногласия, могут найти Скрытого, обладающего естественной склонностью к посредничеству и способного уравнять противостоящие силы.

Пройдя ворота, ты попадаешь на большое, ухоженное поле и погружаешься в атмосферу всеобщей деятельности. Ветер гуляет по полю, охлаждая разгоряченные тела тренирующихся. По пути к Портику Познания, расположенному на дальнем конце поля, посетители проходят мимо нескольких заманчивых бассейнов с холодной, теплой и горячей водой, выложенных плиткой из слоновой кости, встречая по пути членов фракции, торгующих прохладительными напитками. Скрытые используют портик для собраний и встреч, которые члены других фракций иногда ошибочно называют "занятиями". Здесь мастер вдохновляет новичков, описывает технику тренировки рефлексов и выслушивает новые идеи. Мастер не столько учит, сколько показывает другим членам фракции, как учиться самим. Самообучение остается ключом к самопросвещению, понятно?

Выслушав обращение мастера, члены фракции отправляются тренироваться. Все, кроме пустоголовых и бестолковых знают, что большая часть здания предназначена для физической активности. Здесь проходит тренировка с учебным оружием, обучение рукопашному бою, или просто упражнения ради упражнений. Другие помещения, такие как бани, парильни и массажные столы, позволяют расслабиться после тренировки.

Но боевые упражнения – не единственный способ тренировки телесных рефлексов. Великая Гимназия так же предоставляет помещения для занятий рисованием, скульптурой и игрой на музыкальных инструментах. Совершенный Орден считает занятия искусством хорошим способом очистить разум и научить тело действовать, подчиняясь только

рефлексам. (*Между прочим, фракция очень гордится фреской, созданной Хаотами на внешней стене – Редактор*).

Великая Гимназия не обладает некоторыми деталями, присущими штаб-квартирам других фракций, а именно общими спальнями для членов фракции или кабинетом фактола. Скрытые имеют свои собственные места отдыха, а Рис не нуждается в кабинете – она предпочитает работать на ходу.

Конечно, это место содержит пару весьма неожиданных помещений, например Зал Совместной Медитации. Это тихое и спокойное место популярно среди посетителей Гимназии. Скрытые осознают, что некоторым людям необходимо место для спокойных размышлений, и эта длинная узкая комната может вместить множество людей. В одном конце зала есть несколько столов, а плюшевый ковер и ониксовые подсвечники создают атмосферу спокойной роскоши. Фактол иногда использует эту комнату для встреч, в которых она является посредником, особенно когда стороны принадлежат к разным фракциям. Атмосфера помещения взывает к спокойствию и здравомыслию, и, кроме того, здесь присутствует охрана, следящая за тем, чтобы покой и мир не были нарушены.

Весь третий этаж здания занимает Зал Ритма Планов. Это место доступно только членам фракции. Температура и потоки воздуха в этом помещении тщательно контролируются. С помощью магии здесь поддерживается постоянная тьма и тишина, а так же магическое поле *левитации*. Скрытые, которые хотят использовать эту комнату, заходят туда по одному за раз, предварительно полностью раздевшись. Они делают шаг с балкона, и плывут в левитационном поле. По прошествию определенного времени, клиента вылавливают с помощью веревки.

Не слишком-то активное времяпровождение, не правда ли? Смысл в том, что время, проведенное в этом зале, помогает Скрытым соприкоснуться с Ритмом Планов, мистической пульсацией, которую нельзя услышать, а можно только почувствовать. Она проходит сквозь тело, разум и дух, а ее источник – биение сердец всех существ во всех мирах. В зале ничто не беспокоит человека, позволяя ему лучше ощущать Ритм Планов, что очень важно для Скрытых. Нельзя объединить тело и разум, не зная своего места в мультивселенной.

В рядах фракции

Совершенный Орден не имеет жесткой иерархии – власть Скрытых друг над другом одинакова. Другое дело уважение. Именующихся здесь уважают не больше, чем в любой другой фракции. Членов Ордена уважают только тогда, когда они достигают способности действовать не раздумывая. (*То, что Скрытые действуют, не раздумывая, не означает, что они действуют постоянно. Скрытый, особенно мастер, знает, когда приходит время действовать, а когда оставаться в бездействии. В конце концов, бездействие – всего лишь одна из форм действия – Редактор*).

Отыгрыш Скрытого

Действия членов ордена эгоцентричны, но они не эгоисты, как Стяжатели или как некоторые Отмеченные. Они всего лишь стремятся найти свое собственное единение с космосом, прежде чем начать заботится о том, что делают другие. Занятия самопознанием приводят к тому, что Скрытые кажутся другим отчужденными и непостижимыми.

Вне всякого сомнения, Скрытые – это весьма независимая компания. Конечно, они все придерживаются мнения, что тело должно властвовать над разумом, но члены их сообщества по-разному воспринимают эту философию. Некоторые считают тело храмом, некоторые – инструментом. Первые стремятся к здоровому образу жизни и едят только самую питательную пищу. Они содержат свои тела в состоянии, достаточном для рефлекторных действий, но палку не перегибают. Другое дело те, кто рассматривает тело, как инструмент: они доводят его до предела, а иногда и за него, пытаясь создать идеальную биологическую машину. Конечно, для посторонних эти отличия не очевидны.

Мировоззрение: Совершенный Орден ставит только одно условие для вступления: кандидат должен быть хотя бы частично нейтральным. Странно, но фракция поддерживает баланс мировоззрений, даже не затрачивая на это усилий. Когда в ряды фракции вступает нейтрально-добрый член, вскоре появляется и нейтрально-злой, или другой нейтрально-добрый становится истинно нейтральным. Как бы то ни было, фракция сохраняет равновесие. В конце концов, большинство Скрытых становятся истинно нейтральными. Поскольку они изменяют мировоззрение медленно, постепенно постигая новую философию, они не получают никаких штрафов за изменение мировоззрения.

Класс: Всем классам открыта дорога в эту фракцию, хотя большинство членов имеет классы, ориентированные на действие. По этой причине большинство Скрытых является воинами. Паладинов, из-за их мировоззрения, фракция обычно не интересует, а если иногда сюда и вступит следопыт, то он постепенно перестает быть таковым, или никогда не продвинется дальше первого ранга мастерства. Маги, плуты и жрецы вступают в Орден примерно в одинаковом количестве. Хотя маги и не самый активный народ, изучение магии зачастую приводит к изучению себя. Скрытые-плуты обычно начинают воровать либо по нужде, либо в поисках острых ощущений. Жрецы Ордена часто черпают свою силу у Великой Неизвестности. Есть даже мнение, что они поклоняются бывшим фактолам.

Раса: В орден могут вступить представители любой расы. Множество тифлингов находят здесь свой дом, поскольку они обычно доверяют сами себе больше, чем окружающим, что во многом совпадает с философией ордена. Кроме того, Скрытые не вмешиваются в личные дела окружающих, что так же привлекает тифлингов. Конечно, большое количество тифлингов в Ордене, беспокоит негативно относящихся к ним представителей Гармониума.

По той же причине, что и тифлинги, в орден стремятся вступить полуэльфы, и приблизительно в том же количестве. Скрытые часто помогают полуэльфам преодолеть характерный для них душевный разлад. Люди не только стремятся найти внутреннюю гармонию, они так же любят завершенность деяний. Бариауры и гитзераи редко вступают в орден, однако гитзераи, которые все-таки вступили сюда, обычно достигают больших успехов в Ордене.

Членство во Фракции

Тебе следовало бы поработать над рефлексами, глупец.
*-**Скрытый – рыцарю кинжала, который пытался его развести***
(конечно, мертвое тело рыцаря на сию фразу никак не отреагировало)

У Скрытых существуют весьма простые правила приема во фракцию. Достаточно прийти и сказать: "Я хочу вступить в ваш замечательный Орден", или что-нибудь в этом духе, выражая стремление к поиску гармонии тела и разума. Понимаете, члены Ордена

считают, что, если кандидат выразил желание, то ему достаточно известно об ордене и он готов принять его философию.

Будучи принятыми, Скрытые занимаются своими собственными делами. Конечно, именующиеся слишком часто принимают такой подход к членству в Ордене, как повод творить то, что заблагорассудится, повинуюсь малейшему импульсу. Многие из них всего лишь искатели острых ощущений, действующие ради действия, а не ради поиска глубокого единства с вселенной.

Скрытые, вступившие на путь единения тела и разума, называются мастерами. Фракция подсознательно следует Правилу Трех, выделяя три ранга мастерства: Мастер Сердца, Мастер Разума и Мастер Духа.

Чтобы стать Мастером Сердца (фактотумом), Скрытый должен достичь как минимум 3-его уровня и заработать признание со стороны высших членов ордена. Мастеру Сердца больше не нужно думать перед тем, как действовать, по крайней мере, на короткое время. Таким образом, мастер этого уровня узнает, как достичь состояния транса, в котором существует только чистое действие.

Когда Мастер Сердца достигает 7-ого уровня, он может провести несколько месяцев, тренируясь в одиночестве, чтобы стать Мастером Разума (в других группах это фактор). Все остальные мастера Ордена титулуют претендента Мастером Разума, так как считают, что его тело и разум стали едины, а его действия подчинятся только движению вселенной. Мастера Разума могут оставаться в трансе действия на более длительный период.

Следующий уровень – Мастер Духа, приносит своему обладателю большое уважение, и не только со стороны членов фракции. Мастера этого уровня нашли свое место во вселенной и могут действовать без лишних размышлений в любой момент. Фактол – один из тех, кто обладает таким рангом. Не существует четко выраженных условий перехода на этот уровень – это просто происходит, и все. Как и с предыдущим рангом, переход на уровень Мастера Духа требует несколько месяцев особых тренировок.

Скрытый, перешедший на этот уровень, предположительно, становится чем-то большим, нежели простым смертным. Фракция утверждает, что большинство фактолов, не погибших насильственной смертью, покидают свой пост, переходя в совершенное состояние. В любом случае, когда нужно выбрать нового фактола, все мастера первого и второго уровней решают, кто станет им. Не происходит никаких собраний, споров и лоббирования интересов – они просто решают, и все. При этом один из Мастеров Духа неожиданно чувствует необходимость стать новым фактолом. Мастера никогда не выбирали кандидата, не имеющего такого ощущения, и никогда два Мастера Духа не ощущали необходимости стать фактолом одновременно – интуиция приводит всех к одному и тому же решению.

Способности фракции

Отринь мысли, и пусть вселенная действует через тебя.
-Мастер Духа – новичку.

Поскольку они всегда пытаются действовать, не размышляя, все Скрытые - даже именующиеся - получают положительный модификатор -1 ко всем броскам реакции. Мастера могут входить в состояние транса, в котором их действия направляются только рефлексами. Мастер автоматически входит в такое состояние при возникновении боевой ситуации. До конца этой ситуации, Мастер Сердца получает положительный модификатор +1 к спас-броскам против заклинаний, воздействующих на разум (подобных заклинаниям

очарования, драконьему страху, песни гарпии т .д.). Если заклинание или воздействие обычно не дает спас-броска, то мастер сердца все равно получает его, хотя и без положительных модификаторов. Трудно контролировать сознание того, кто не размышляет.
Мастер Разума получает положительный модификатор инициативы, равный -2, а так же модификатор +2 к спас-броскам против заклинаний и сил, воздействующих на его разум. Кроме того, мастер этого уровня может войти в транс по желанию, а не только в бою. Тем не менее небоевой транс продолжается не более одного оборота, если столкновение не требует броска инициативы до истечения этого времени. Транс продолжается на протяжении всех столкновений.
Мастер Духаполучает положительный модификатор инициативы, равный -3, а так же модификатор +3 к спас-броскам против заклинаний и сил, воздействующих на его разум. Как и Мастер Разума, Мастер Духа может входить в транс по желанию и оставаться в нем на протяжении одного оборота или всего столкновения. Кроме того, Мастера Духа автоматически входят в боевой транс за раунд до того, как начнется бой.

Слухи

Люди любят поговорить о Скрытых, потому что понять их они ни не способны. Часто можно услышать, что фракция служит непосредственно Леди. Эта история имеет в себе зерно истины. Хотя Тайные и не работают непосредственно на Леди, их действия все же совпадают с ее намерениями. Они играют роль уравновешивающей силы в Клетке, залечивая раны, нанесенные фракциями друг другу. Конечно, Твердолобые могут пытаться достичь мира силовыми методами, но только последние пустоголовые могут думать, что они хоть чего-то достигли такими методами. Рис и ее сторонники действуют незаметно. Тайные тяготеют к поддержанию гармонии инстинктивно – вообще-то они не могут действовать по-иному. По этой причине, Совершенный Орден больше, чем любая другая фракция, поддерживает Госпожу, привнося некое подобие гармонии в Сигил.

Большая часть других фракций относится к Ордену нейтрально. Единственная группа, с подозрением относящаяся к Скрытым – это Гармониум, и то потому, что они склонны подозревать всех и вся. Конечно, их подозрения выглядят странно в свете общей цели двух фракций: гармонии. Причиной является то, что Скрытые стремятся создавать внутреннюю гармонию, тогда как Твердолобые пытаются насаждать внешнюю.

Истина для Мастера

Хотя Скрытые особо не стараются скрывать информацию о себе, существует одна вещь, которая не известна людям с улицы. Понимаете, большинство людей находят смешными заявления Ордена, что некоторые его фактолы достигли высшей цели фракции: единения мысли и действия, позволяющего стать чем-то большим, нежели простым смертным.

Большинство Скрытых верит, что несколько их бывших фактолов теперь формируют пантеон сил, представляющих единство, и черпающих свою силу из Великой Неизвестности. Эта вера похожа на убеждения Людей Богов, которые считают, что каждый может стать богом. Являются ли фактолы настоящими богами, или жрецы Скрытых поклоняются всего лишь проявлениям высшей силы – никто не знает. А может быть силы – это всего лишь люди, достигшие невероятной степени единства тела и разума?

Загадочным является то, что жрецы Скрытых, поклоняющиеся бывшим фактолам, все таки откуда-то получают свои заклятия. Если магия не идет от бывших фактолов, то может быть тогда ее источник – это какая-то первичная сила? Кроме того, некоторые жрецы Скрытых поклоняются Ритму Планов – они также получают заклинания.

Некоторые члены фракции идут дальше, предполагая, что каждая сила во вселенной была Скрытым, или, по крайней мере, следовала их философии. В это, конечно, трудно поверить, но, опять же, кто может сказать наверняка?

Хаоситекты

Они не просто овладели теорией хаоса –
они написали о ней книгу.
– Редактор.

Хочешь вступить в нашу фракцию? Ладно, ты принят. Что? Рассказать тебе о Хаоситектах? Пожалуй можно. Мы поддерживаем…нет, прошу прощения, это кто-то другой. Мы ничего не поддерживаем. Вот что можно о нас сказать. Ел когда-нибудь <рисунок ножа и вилки> у Вандера? Там много всего разного. Я сегодня ел там омлет из яиц совомедведя. Не знаю где они их взяли. Собака <рисунок перечеркнутой собачьей головы> Я в детстве был похож на совомедведя. Разве что был меньше. И у меня не было клюва. На прошлой неделе я говорил с вроком. Или это было месяц назад? Поначалу он выглядел немного ЗЛЫМ, но я оставил его в покое, и он оставил в покое меня. Вот что можно сказать о Хаоситектах – мы даем рубакам возможность заняться своими делами. Ты когда-нибудь был где-нибудь с луной? <рисунок: кружок> Видел место, когда глаза чудесного <рисунок:журавль> через <рисунок:окружность> мультивселенной хаос. Я упомянул о хаосе? Все вокруг - хаос, олух, так что смирись с этим. Будь его частью. Частью его будь. Частью будь его. Его будь частью. Будь частью его. Понимаешь, о чем я?
Вот что можно о нас сказать.
У меня чешется, и оно звучит сиренево. Когда я в следующий раз увижу этого олуха, для него все будет кончено. Будь един с хаосом. Крыса сбежала вниз <рисунок стрелки компаса> по часам. Или будь двойственен к нему, мне все равно. Дуни отправился посмотреть <рисунок весов> на жонглера <рисунок руки>. Я ~~не~~ буду искать другой меч, пока он мне не понадобится, клянусь силами! Вот я и подошел к своему следующему утверждению.
Ты кто? Присоединиться к чему? А-а.
Боец, олух, рубака, клерк.
Хаос – единственный путь.
Хранитель Праха, Безрадостный, Страж Судьбы, идиот.
Вот куда я отправлюсь сегодня вечером.
Сюда, досюда, до одного, пусть сам.
Законник, Отмеченный, Скрытый, Гармониум.
Стань миллион первым.
Вот что можно сказать о Хаоситектах. Думаю я уйду. Разумеется, это не рифмуется! Ты что, не слушал?
Если хочешь что-нибудь сделать – сделай. И скажи об этом еще кому-нибудь, вдруг нам тоже захочется сделать это. Если это быстро. Чем больше ты напланируешь, тем больше мультивселенная распланирует.
Порядок – неестественен.
Хаос уставившись с на учась это ценить случайность, его переплетения понимая возгонять и мультивселенной секреты узнает мы.
Нежься в хаосе. Играй и дай играть собой.
Тем чем, чем тем, чем тем чем.

А когда я закончу, бард отправится в суп, вот увидишь. Маска кости. Ушел, идя и заимей барабан. Я раньше думал, что камни - это яйца земляных элементалей. Я и сейчас думаю. Но не об этом.
Когда хаос идет, Твердолобые пытаются остановить его. Под зажги <рисунок огня> огонь <рисунок канистры с бензином> когда видишь белки их глаз ты ~~не можешь~~ ходить по траве пятна на моих штанах в стене льда чтобы охладить стакан воды <рисунок 2 перечеркнутых треугольников> упасть на колени, болящие в плохую погоду <рисунок дома> буря замок <рисунок башни>.
*Кому есть дело до **Заговорщиков**?*
Много ли рубак рубить РУБАК ~~рубящих~~ рубят?
Живи пока.<рисунок человеческой фигурки> Госпожа Рыбина.
Как бы то ни было. Я что, по-твоему, хрустальный шар? Одна из его ног – обе одинаковые. Такие же, как город. Не всегда достается то, чего хочешь. <рисунок - неразборчиво>. Иногда достается тебе <рисунок – радиоактивное заражение>.
Ну вот я и сказал все о нас.
Не хочешь вступать? Как хочешь. Тупой Невежда.

- Каран, фактол Хаоситектов.

Пески бросили часы

Хаоситекты – вот кто по-настоящему странен. И их история также необычна. Насколько известно, Хаоситекты появились в Сигиле спустя довольно долгое время после Великого Переворота: около 150 лет назад – по крайней мере, под своим нынешним именем. Однако тот, у кого есть время и желание копаться в архивах, найдет довольно древние упоминания о группе, похожей на Хаоситектов. Ходят слухи, что они присутствовали на сцене столько же, сколько и другие фракции – разве что под другими именами. Различные документы упоминают о Хаософилах, Фронте Несогласных, Охлократах и еще дюжине подобных и даже имеющих еще более глупые названия. Может быть, это одна и та же группа, скрывающаяся под различными именами, а возможно они никак не связаны.

Видишь ли, в этом одна из проблем с Хаоситектами: они ничего не записывают. У них нет настоящей штаб-квартиры, и нет хроник. Так что приходится полагаться на описания Хаоситектов, находящиеся в архивах других фракций. А там немного найдешь. Все они описывают эту группу одинаково: они создают проблемы. Ну, большая часть.

Большую часть времени.

Хаоситекты никогда не начинают действий, которые продолжались бы достаточно долго, и редко совершают деяния исторического значения, так как такие вещи требуют невозможно глубокого для них планирования. Разумеется, даже этого нельзя утверждать наверняка. Есть несколько исключений.

✧Когда Твердолобые были еще довольно молодой фракцией в Клетке, т.е. пару сотен лет назад, удача улыбнулась Хаоситектам и убили их фактола, ударив его по голове песочными часами.

✧20 лет назад толпа Хаоситектов отправилась в район Леди и перетряхнула дворы местных особняков; одни хозяева, проснувшись утром, увидели под своими окнами лишь развороченную землю, а другие – прекрасные сады камней.

✧Около десятилетия назад они заключили союз со всеми фракциями одновременно. Разумеется, он продлился порядка 12 минут, потому что остальные фракции поняли, что происходит, и быстро его разорвали.

✧А пару недель назад они собрались и нарисовали фреску на стене Великой Гимназии, которую многие считают самой великой картиной из когда-либо созданных.

Все это может звучать довольно невинно, или, во всяком случае, безвредно *(кроме разве что убийства – Редактор).* Но Хаоситектам также принадлежит авторство нескольких других памятных акций. Хоть и кажется, что они почти неспособны на планирование масштабных операций, иногда они их проводят. Например, в тот раз, когда Чувствующие закатили пир и пригласили Хаоситектов.

Видите ли, чем больше Хаоситектов соберется в одном месте, тем вероятнее, что что-нибудь пойдет не так – а той ночью их там было не меньше тысячи. Добавьте чуть-чуть Анархистов, и что произойдет? Один из самых грандиозных мятежей, которые когда-либо сотрясали планы, прокатится по городу. Толпы Хаоситектов сметали целые районы, совершая акты вандализма и разрушения *(некоторые Чувствующие присоединились к ним, а пара Анархистов направляла их действия – Редактор.)*

После первого дня мятежа к происходящему подключились Стражи Судьбы и Заговорщики. Еще больше Хаоситектов прослышали о происходящем веселье и влились туда; так же поступили и некоторые Независимые. Теперь уже несколько ячеек Анархистов осуществляли руководство. Поначалу Гармониум пытался сдержать их, потом к миротворческим действиям присоединились Убийцы Милосердия, а вместе с ними на улицы вышли Скрытые и Законники. В течение недели в Сигиле бушевала бессмысленная война, погибли тысячи. Некоторые думали, что Госпожа вмешается и уберет лидеров, но к тому времени, когда ситуация вышла из под контроля, никаких лидеров уже не осталось. Городской Суд горел несколько часов, Архив чуть было не рухнул, а в Улье бушевал пожар. Некоторые бойцы говорят, что именно в эти Дни Хаоса Разрушенный Храм заработал свое название, а Улей до них был симпатичным местом, но этому поверит только полоумный.

Разумеется, однажды они выкрасили Тюрьму в розовый цвет. (*Милосердные убийцы были недовольны – Редактор)* А однажды Хаоситект, ради забавы проник в Лигу Революционеров на три ячейки вглубь, прежде чем решил, что с него хватит, и сбежал. Но не стоит забывать и о том, что толпа Хаоситектов как-то раз бродила по городу и убивала Невежд, просто потому, что они тупые. Видишь ли, в головах у Хаоситектов дуют переменчивые ветры – и они могут задуть невинных олухов в тупик.

Некоторые говорят, что у Хаоситектов нет истории. Разумеется, некоторые события описаны в хрониках других фракций, но Хаоты не помнят, чем они занимались раньше – а если бы и помнили, им было бы решительно все равно. Так что они почти всегда начинают с чистого листа. Никто не может сравниться с ними в умении жить сегодняшним днем, не думая ни о прошлом, ни о будущем. Некоторые Чувствующие учатся "ловить день": делать сегодня то, что не сможешь сделать завтра. Хаоты опережают их на несколько шагов: они "ловят миг". Они живут моментом, делая то, что кажется им интересным. И можно быть уверенным, что так они будут поступать и впредь.

Почему же Леди разрешает Хаоситектам существовать в Сигиле, если они могут причинять такие разрушения? На этот вопрос есть множество ответов, но ни одного верного. Некоторые шутники говорят, что Леди сама поселила в Сигиле Хаоситектов, чтобы справиться со слишком большим количеством модронов. Другие говорят, что Хаоситекты делают угодные Леди вещи. Это как в старой пословице: Если запихнуть в комнату с достаточным количеством краски достаточное количество красных слаадов, то

они в конце концов нарисуют шедевр. Случайным образом Хаоситекты могут сделать что угодно. Кто знает, какого шедевра от них ждет Леди?

Фактол Каран

Мужчина гитзерай с планов
Воин 9-ого уровня, Хаоситект (фактол)
Хаотично-нейтральный

Сила 17
Интеллект 16
Ловкость 17
Мудрость 15
Телосложение 18
Обаяние 17
Хит-поинты 89
AC 5(меняется)
THAC0 12

Экипировка: броня, которая ему в этот день приглянется (обычно что-нибудь равноценное кольчуге), связка оружия (два или более из следующего: длинный меч, большой кривой меч, кинжал, конная булава или **вульж** (voulge).
Особое: Каран обладает обычными способностями гитзерая, воина и Хаоситекта, включая способность, аналогичную заклинанию *большое сотворение (смотри ниже – Редактор).*

Каран - не обычный фактол. По правде сказать, он *не всегда* фактол– только когда ему этого хочется. Дело в том, что, когда он устает от своей работы, он перестает им быть – иногда он уходит с должности по 2-3 раза в день. Пока что он всегда возвращался, потому что большую часть времени он не прочь побыть фактолом. Разумеется, есть некоторое количество Хаоситектов, каждый из которых скажет тебе, что фактол– это он. Иногда это так и есть – когда Каран не в настроении им быть, но когда он возвращается, они уступают ему место.

Ветра в моем мозгу направляют меня
–фактол Каран

Почему остальные Хаоситекты следуют за этим гитзераем? Точно не из-за того, что он впечатлил их своими свершениями. *(Они вообще ничего не знают о его прошлом. Да он и сам не помнит – Редактор.)* Тем не менее, у членов фракции есть причины оставить его во главе. Во-первых, он этого хочет, и немного найдется других желающих "поуправлять" Хаоситектами дольше одного дня. Кроме того, Каран настолько хаотичен, насколько это вообще возможно, и остальные уважают в нем эту сторону. И, наконец, у харизматичного фактола часто возникают хорошие мысли. Насколько бы удивительно это не звучало по отношению к Хаоситекту, но Каран – великий лидер. Он просто не обязательно ведет остальных к великим вещам.

Дело в том, что Каран подает другим пример. Будучи более активным, чем любой другой фактол, Каран самостоятельно встряхивает ряды своей фракции. Кучка Хаоситектов (обычно меняющаяся изо дня в день) следует за ним, ожидая, пока у него появится хорошая задумка – а это происходит довольно часто. Иногда фактол оставляет её при себе и действует в одиночку. Иногда же он сообщает её последователям, и они, подобно вихревым потокам, устремляются создавать водовороты хаоса. Он может даже

собрать несколько дюжин Хаоситектов, чтобы осуществить масштабный план – но лишь ненадолго.

Каран может изображать угрюмого бойца, храброго рубаку или безумнейшего из безумцев. Это зависит от его настроения, которое так же переменчиво, как ветры Лимбо.

Однако с ним всегда остается его магнетизм, что-то, что убеждает людей следовать за ним. И он готов обратиться к угрозам там, где не действует убеждение.

Внешний вид фактола иногда меняется, но всегда остается в некоторых рамках. Он гитзерай – это остается неизменным. Обычно он носит бороду и волосы, завязанные в хвост, но они могут быть длиннее или короче, грязнее или чище, в зависимости от прихоти фактола. Чаще всего он одет в лохмотья и выглядит взъерошено. На нем часто видят пестрое собрание пластин и цепей, составляющих что-то подобие кольчуги. Время от времени фактол моется и надевает красивую одежду – а потом носит ее до тех пор, пока она не развалится на части. Каран почти всегда тяжело вооружен, но на то, чтобы в чем-нибудь специализироваться, у него не хватает терпения.

Обычно как раз это замечают в Каране сразу – неспособность ни на чем задержать внимание. Он без малейших колебаний меняет темы разговора, может говорить нормально, затем перейти на лепет, потом произнести речь, в которой все слова понятны, но смысла в ней нет. Каран уникален, как, впрочем, и любой член его фракции.

У фактола также есть уникальная способность – хотелось бы надеяться, что уникальная. Она напоминает колдовское заклинание *большое сотворение*; Каран нечасто им пользуется, а когда делает это, то пытается скрыть. Она дает ему возможность использовать в качестве сырья для *сотворения* чистый хаос, вместо сущности Демиплана Теней, как делают волшебники. Способность, которой можно воспользоваться мгновенно и без компонентов, позволяет ему создать предмет, который просуществует один раунд на каждый уровень опыта – в случае с Караном, девять раундов. Он может пользоваться ей трижды в день.

Улей, милый Улей

У Хаоситектов нет официальной штаб-квартиры. Неофициальной тоже. Есть, конечно, места, заглянув в которые, можно наверняка встретить пару Хаоситектов. Разумеется, это скорее всего будут не те, которые были там вчера. Однако если спросить у них самих, большинство ответят, что их штаб-квартира – Улей. Они имеют в виду не весь Район Улей, а место, расположенное там и называющееся Улей.

Расползающиеся трущобы, достопримечательностями которых являются гниющие лачуги, безымянные улицы, жилища, переполненные, как крысиные логова и таверны, для которых слово "сомнительные" звучит как похвала. В этом постоянно меняющемся месте дома рушатся каждый день – лишь для того, чтобы смениться другими временными постройками. Некоторые заведения функционируют здесь годами, меняя владельцев так, что этого никто не замечает, и немало бойцов обделывают здесь дела, каждый день на новом месте. Тела гниют в зловонной Канаве. Улей – царство суеты и неразберихи, место, где можно пропасть без следа.

Другими словами, идеальное место для Хаоситектов.

Хаоты бродят здесь кучками, делают что хотят, но избегают патрулей Гармониума, которые время от времени появляются здесь. Боец всегда найдет в Улье Хаоситектов, хочет он этого или нет. Каран и большие боссы обходят окрестности, говорят с людьми, справляются, как идут дела *(Они впрочем и сами точно не знают какие – Редактор.)* Они хранят еду и экипировку в пустых домах, а иногда зажигают сиреневые факелы – в знак того, что скоро состоится собрание. В основном они делают что хотят, и в результате Улей остается в состоянии хаоса. Пока Твердолобые не придумают, что с ними делать,

Хаоситекты правят здесь. *(Фактол Гармониума Сарин многократно отвергал идею сжечь Улей – Редактор.)*

И это правление не слишком обременительно – ведь нет никаких законов. Ты либо стал частью Улья, либо нет - и если нет (случись тебе оказаться Твердолобым, назойливым Невеждой или просто не приглянуться Хаоту), то придется платить за музыку. Хоть большинство Хаоситектов не имеют злых намерений, они по своей природе могут быть опасны.

С чего бы нам быть все время в одном и том же месте?
– Хаот, обращаясь к Невежде

Члены фракции частенько забредают в остальные части Района Улья, по одному и группами. Так что и там их поиски Хаоситекта не займут больше одной - двух минут. Остальной Район Улья – это, конечно, тоже трущобы, но не настолько запущенные и хаотичные, как те, что дали ему имя.

В Улье есть несколько основных зданий, где Хаоситекты спят, и различных таверн, где они вьются. Одной из них заправляет Квейк Лавендер, и поток клиентов -Хаоситектов в ней не иссякает. Это может удивить – если только ты не знаешь, что это за место. Дело в том, что всю обстановку в ней составляет редкая мебель и тонкие стены. Каждые несколько дней Дрожь и ее работники переставляют стены, перекрашивают их или меняют мебель. Также они любят придумывать таверне новые имена – но не обязательно одновременно со сменой интерьера или местоположения.

Квейк сама является высокопоставленным лицом Хаоситектов (фактором), и она по себе знает, что для того, чтобы Хаоситекты продолжали к ней ходить, нужно не дать обстановке застояться. Для нее это означает следующее: все нужно менять в соответствии со своим настроением. Никогда нельзя сказать наверняка, как заведение Квейк будет выглядеть и называться. Разве что оно всегда остается в одном квартале. Время преображения также непредсказуемо; недавно, во время пира, на который в ее лачугу набилось больше ста гуляк, она решила, что пора ей переехать в другое здание. Большинство пирующих пошли вместе с ней.

Квейк Лавендер

Женщина-полуэльф с планов
Дикий маг 9-ого уровня, Хаоситект (фактор)
Хаотично-нейтральная

Сила 13
Интеллект 17
Ловкость 16
Мудрость 13
Телосложение 16
Обаяние 15
Хит-поинты 26
THAC0 18
AC 2

Экипировка: *наручи защиты AC 2*, кинжал, праща и 32 камня
Заклинаний на уровень: 5/4/4/3/2
Особое: По меньшей мере одно из заклинаний каждого уровня должно быть заклинанием дикой магии. Помимо обычных способностей колдуньи, полуэльфийки и Хаоситекта её

уровня и звания, у Дрожи есть еще одна способность. Раз в день она может творить заклинания так, как если бы у нее был *жезл чудес***.** У обычного дикого мага есть шанс управлять настоящим *жезлом чудес*, но у Квейк этой возможности нет. Вдобавок, ее книга заклинаний внушает уважение. (*Звездочкой помечены заклинания из* Тома Магии (Tome of Magic) – *Редактор).*

1 уровень - *тревога (alarm), фальшивый звук (audible glamer), изменить себя (change self); очаровать человека (charm person), цветные брызги (color spray), волшебные огни (dancing lights), смазка (grease), догадка Хорнунга* (Hornung's guess*), прыжок (jump),волшебный снаряд (magic missile), безрассудный двеомер Нахаля* (Nahal's reckless dweomer*), плетение узора (patternweave)*, паук (spider climb),невидимый слуга (unseen servant).*
2 уровень – *изменить себя (alter self); клякса (blur), щит хаоса* (chaos shield*), сверкающая пыль (glitterdust), губительный отражатель Хорнунга* (Hornung's baneful deflector*), левитация (levitate), зеркальное отражение (mirror image), бессмысленный аннулятор Нахаля* (Nahal's nonsensical nullifier*), пиротехника (pyrotechnics), звук (shatter),*
истерика Таши (Tasha's uncontrollable hideous laughter), шепот ветра (whispering wind).
3 уровень – *изменить реальность* (altemate reality*), мерцание (blink), поток огня* (fireflow*), полет* (fly*) ,речь глупца* (fool's speech*), порыв ветра (gust of wind), ускорение (haste), молния (lightning bolt), совет (suggestion).*
4 уровень – *замешательство (confusion), огненное очарование (fire charm), неловкость (fumble),эластичная сфера Отилюка (Otiluke's resilient sphere), самопревращение (polymorph self),здесь/не здесь* (there/not there*), превратить гальку в валун* (turn pebble to boulder*), невезение* (unluck*).*
5 уровень – *хаос (chaos),большое сотворение (major creation), каменная форма (stone shape),воронка* (vortex*), волновая форма* (waveform*).*

Квейк – дикий маг первого порядка. Если верить слухам, то её обучал сам Хорнунг Мятежник *(Который под её влиянием сам стал Хаоситектом около года назад – Редактор*.) и его бывший ученик, Нахаль Неисправимый. С помощью своих заклятий она обновляет вид таверны, иногда пробуя их наугад.

У полуэльфийки короткие темные волосы, а носит она несколько слоев одежды различных цветов.

Она была бы еще симпатичнее, если бы не длинный шрам на правой стороне лица. Иногда она краской рисует у себя на щеках различные знаки.

Квейк может быть грубой, когда на нее найдет (то есть большую часть времени), и любезностей от нее не дождаться – даже покупателям, особенно назойливым.

От тех, кто ей не нравится, она отворачивается и проходит мимо них – если, конечно, им повезет, и она не решит кинуть в них заклятье. Говорят, что она может сотворить *замешательство* в своей таверне просто ради смеха. Она любит хаос, а на все остальное ей похоже плевать.

Почти все время Квейк занимается таверной, но, когда ей хочется, уходит на день-другой. Она никогда не нанимает Хаоситектов, зная, что на них нельзя положиться (*Хотя, если они работают за просто так, Квейк не возражает.– Редактор.)* Большинство её работников – Невежды, только что угодившие в Сигил.

В рядах фракции

Как узнать Хаота? Самое простое – поискать символ фракции на его одежде. Чуть больше времени потребуется на наблюдение за характером: рано или поздно, Хаоситект сделает что-нибудь беспорядочное. Разумеется, из того, что кто-то ведет себя хаотично или нарушает закон, вовсе не следует, что он – Хаоситект. Также легко их опознать, пообщавшись: многие их них время от времени перемалывают предложения, некоторые делают это постоянно.

Наконец, Хаоситект может честно признаться в своей принадлежности к фракции. Мало кому еще придет в голову это сделать, разве что он безумен. Видите ли, Гармониум не любит Хаотов. Соседство с хаосом нарушает их правила, поэтому сказавший такое олух может оказаться в тупике. Хаоситекты также не любят притворщиков, и не один бедолага оказался у Хранителей Праха за то, что выдавал себя за члена их фракции.

Отыгрыш Хаоситекта

Каждый боец может рассказать о чем-нибудь странном, что сделали или сказали Хаоситекты. Пару лет назад все они вели себя "нормально" на протяжении целой недели. Некоторых бойцов это серьезно обеспокоило, потому что они не могли догадаться, что они затевают. Оказалось, они не затевали ровно ничего, просто так получилось. Дело в том, что Хаоситекты считают, что если они будут хаотичными все время, то окажутся чересчур предсказуемы. Именующиеся, которые разносят все вокруг просто так, ничего не понимают. Быть хаотичным – не значит убивать кого захочется. Смысл не в том, чтобы сеять хаос, а в том, чтобы наблюдать его и быть его частью.

Многие рубаки говорят о Хаотах так, будто знают их. Это неправда. Их никто по-настоящему не знает – даже другие Хаоситекты. Однако у них есть кое-что общее.

Мировоззрение. Вряд ли на этом нужно останавливаться, но Хаоситект должен быть хаотичным. Его действия рано или поздно откроют его моральные склонности. Злобные Хаоты по-прежнему действуют жестоко и эгоистично, и лишь немного более случайно чем остальные. Добрые оставляют на своем пути спонтанную красоту и случайные благодеяния. Действительно хаотичный рубака может совершить злое дело сегодня, доброе завтра, а затем оставаться нейтральным пару недель. Большинство членов фракции действуют хаотично-нейтрально: даже те, кто начинают с добра или зла, постепенно отдаляются от моральных крайностей – они лишь отвлекают от густой радости хаоса.

"С Хаоситектами-воинами я могу справиться – они так же безумны как любые варвары. А вот Хаоситекты-маги меня пугают".
– Далтим Пламенный Кулак, заезжий маг с Прайма

Класс. Как можно было бы ожидать, Хаоситекты привлекают представителей множества различных классов. Некоторым не позволяет вступать в эту фракцию мировоззрение (друидам и паладинам, к примеру), но почти всех остальных можно найти в рядах хаоса. Нередки воины, потому что – как скажет любой маг – в драке не слишком нужна концентрация. *(Тем же можно объяснить и то, что большинство Хаоситектов-бойцов не обладают целеустремленностью, достаточной, чтобы овладеть оружейной специализацией. – Редактор.)* Чаще всего это просто воины, но попадаются также и рейнджеры. Объяснимо также и большое количество плутов, так как они по натуре эгоистичны и предпочитают фракции, которые не будут слишком лезть в их дела. Многие воры с Основного Материального Плана выбирают Хаоситектов, потому что те не требуют от них многого.

Хаоты-жрецы всегда поклоняются хаотичным богам и встречаются довольно редко. В припеве поется, что некоторые из Хаоситектов-жрецов являются пророками своих божеств. Маги, к счастью, также редки среди Хаотов, так как изучение магии требует усердия, которое для большинства из них невозможно. Тем не менее, в результате того, что магия может чрезвычайно обогатить космос хаосом, Хаоситекты могут выбирать путь дикого мага. Также во фракции есть несколько иллюзионистов, теургов и кудесников, но остальных специалистов немного. Лучше всего будет держаться от любого из этих магов подальше. Хаоситект с мечом – это одно, а с *огненным шаром* – совсем другое.

Раса. Люди не составляют среди них большинства. Его вообще никто не составляет – среди членов в основном люди, гитзераи, бариауры, тифлинги и полуэльфы. Также фракция готова принять представителей любых других рас, от минотавров до слаадов. Неудивительно: группа, у которой нет никаких мыслимых правил, никого не оставляет за бортом.

Членство во фракции

Даже в такую хаотичную группу нельзя вступить без некоторых предварительных процедур. Разумеется, они немного варьируется. Но одно остается неизменным – за бойца, который хочет вступить во фракцию, должен поручиться ее член.

Обычно это бывает какая-нибудь фракционная шишка, эквивалент фактора или даже фактола. Разумеется, иногда именующийся приводит кого-нибудь во фракцию и никто даже глазом не моргнет; а иногда кого-нибудь продвигает фактор, а все остальные против, как будто молча сговорились. В таком методе нет особенного толку-проку, но говорят, что Хаоты чувствуют хаос (или его недостаток) в каждом кандидате. Бойца, который им подходит, все во фракции чувствуют нутром. *(Ходят слухи, что никому не пришлось обсуждать кандидатуру Карана; однажды он объявился в Сигиле, называя себя Хаоситектом, а через шесть недель он уже был фактолом – Редактор)*

Иногда бойцу приходится проходить испытания, а иногда его Хаоситект-поручитель просто говорит "ладно". Некоторым членам фракции приходилось продержаться испытательный срок или пройти собеседование с несколькими Хаоситами; другим – заплатить взнос или подписать протокол о намерениях. Некоторые поручители заставляют потенциальных членов надеть дурацкий костюм и скакать как безумных. Разумеется, олух, желающий вступить в данную фракцию, вовсе не обязан все это выполнять – иногда поручитель на самом деле хочет получить отказ.

Став "официальным" членом, рубака может нашить себе эмблему фракции, чтобы все знали о его принадлежности. Этот символ говорит остальным Хаотам, "Если у кого-то появятся удачные мысли – дайте мне знать, я приму участие." Разумеется, любой может подойти к кучке товарищей по хаосу и предложить им что-нибудь новое, интересное и неиспробованное - но если он не носит символа, то Хаоситекты могут не пригласить его поучаствовать в веселье.

Если ли у Хаотов ранги? Ну, ответ, как обычно, "иногда". Хаоситекты – спонтанная, непредсказуемая организация, ее члены всегда работают над полудюжиной различных заданий одновременно и всегда готовы их отбросить, как только объявится новая задача для их разумов.

Новоявленные Хаоситы, или именующиеся, просто любят сеять хаос и вести себя, как сумасшедшие. Каждый сталкивался с ними: своей принадлежностью к фракции они оправдывают странные поступки, готовы попробовать буквально все, и неспособны задержать внимание на чем-то одном дольше пяти минут. Они воплотят любую интересную мысль, как свою, так и чужую, независимо от последствий. Дело в том, что

именующиеся пытаются *быть* хаосом, вместо того, чтобы быть *частью* хаоса. И хоть они и носят символ фракции на самом видном месте, обычно их не слишком уважают.

Иногда, именующийся начинает кое-кто понимать и продвигается до босса (эквивалент фактотума). Чтобы стать боссом, боец должен быть принят другими боссами (определяется Мастером). Это молчаливое признание, выражающееся в том, что группа боссов кидается исполнять его задумку (например бегают по району Леди и щекочут прохожих перьями эринний). Дело в том, что любой боец может собрать группу Хаоситектов-именующихся, но только босс сможет мотивировать на что-то фракционных шишек. Рубака из другой фракции может опознать боссов по командирскому виду и группкам последователей. Некоторые из них могут долго следовать за боссом, с удовольствием плывя в струе чужого хаоса, а другие приходят и уходят.

Все лучше настраиваясь на волну хаоса вокруг них, некоторые боссы в конце концов продвигаются в ранге. *(Опять же, Мастер решает, когда повысить персонажа, с уровнем это не связано – Редактор.)* Эти парни становятся *большими боссами* – что более или менее эквивалентно фактору в других фракциях. Большие боссы повелевают хаосом вокруг себя. Они действуют схоже с обычными боссами, собирая вокруг себя толпы Хаоситектов с некоторой целью. Но внимательный рубака заметит, что они управляются с хаосом более умело и собирают больше последователей. В действительности, большие боссы довольно напоминают обычных боссов, собирая Хаоситов для выполнения отдельных заданий. Лучший способ, которым боец может польстить большому боссу – назвать его "движущимся центром беспорядка". Есть около полудюжины больших боссов, они живут в Сигиле и не только, например, в городе Ксаос на краю Внешних Земель. Одни носят звание фактора несколько лет или недель, другие – не дольше недели или часа. Когда Карану надоедает быть фактолом, самые шустрые занимают его место. Один из самых известных больших боссов – Мордригаарз Антилл. (*Впервые описан в приключении "Вечная Граница" – Редактор.*)

Нет у нас никакого внутреннего конфликта. Мы и есть конфликт
- Мордригаарз Антилл, большой босс.

Мордригаарз Антилл
Мужчина человек с планов
Воин 5-ого уровня, Хаоситект (фактор)
Хаотично-Нейтральный

Сила	18/39
Ловкость	11
Телосложение	15
Интеллект	10
Мудрость	9
Харизма	12
Хит-поинты	36
AC	2
THAC0	16

Экипировка: **полевой пластинчатый доспех**, *двуручный меч +1,* кинжал, легкий арбалет, 12 болтов, 1 *болт +2.*
Особое: Мордригаарз специализируется в двуручном мече и рукопашном бою. Вдобавок к остальным способностям воина и Хаоситекта, Мордригаарз может накладывать заклинание *предмет* (заклятье волшебника 3-его уровня) раз в день.

Мускулистый Мордригаарз вырос в городе Ксаос. В бытность юнцом, меньше десяти лет назад, он объявился в Сигиле, ища приключений. И он их нашел, присоединившись к Хаотам. Еще до того, как истекла вторая неделя его членства, он уже был боссом. Фракция признала в нем большого босса недавно, после того как он поднял Хаотов в Улье на защиту их территории, когда кто-то похищал местных пьянчуг и безумцев. (*Когда обитатели Улья стали пропадать за Вечной Границей, Мордригаарз решил что Хаоситекты как никто другой имеют право с этим разобраться – Редактор.)* Воин решил, что если он наугад будет молотить всех незнакомцев, то рано или поздно найдет виновного. Это сработало – в том смысле, что его усилия оценили другие Хаоситекты. Мордригаарз в душе не злобен, но, как и многие другие члены его фракции, сначала бьет, а потом спрашивает. Ему нравятся драки, и он часто их затевает. Или присоединяется к другим; своими навыками он пользуется, чтобы защищать Улей от чужаков. Он возглавляет "патрули" (когда ему хочется), набирающие новых членов и запугивающие чужаков в Улье *(в зависимости от того, кого он в этот день считает чужаками – Редактор)*.

Глаза у него навыкате, а волосы белые, грязные и растут клочьями.

Способности фракции

Все Хаоситекты могут использовать *лепет* (обратная версия заклинания *языков)* раз в неделю, делая невозможным любое устное общение в радиусе 30 футов. Именующиеся постоянно пользуются этой способностью, по нужде и просто так.

Вместе со званием босса боец обретает новые способности, связанные с хаосом. Босс пятого уровня или выше всегда находится под защитой *сокрытия* (как колдовское заклинание) от заклинаний, наложенных законопослушными магами и жрецами. Достигнув 9-ого уровня, босс может излучать *замешательство,* как колдовское заклятье, раз в день в радиусе 20 футов. Эффект длится 2d6 раундов; любой законопослушный персонаж в области действия получает отрицательный модификатор -2 к спас-броскам.

Большие боссы получают особые способности помимо доступных обычным боссам. Мастер определяет, какие именно: рубака может получить мощь *жезла чудес* раз в день, обнаружить способность *изменять себя* трижды в день. Он может внезапно обнаружить в себе способность, похожую на эффект заклинания *предмета* или *малого сотворения* или получить постоянного *невидимого слугу* (как колдовское заклинание). Мастеру следует сопоставлять способности с характеристиками и навыками персонажа, и остерегаться того, чтобы не сделать его самым мощным существом в кампании. А так же менять способность время от времени, потому что так уж устроен хаос – ничего не остается неизменным слишком долго.

Также все члены фракции обладают, в различной степени, следующими способностями.

"не безумен я, делаю я на ум то лишь приходит
что мультивселенной со случайностью согласно"

Всякий, кто таким образом трясет шкатулкой, должен быть безумен, верно? Ну, возможно все же нет: покатав немного слова Хаоситекта, получим осмысленный текст: *Я не безумен, я лишь делаю то, что приходит мне на ум, согласно со случайностью мультивселенной.*

Когда Хаоситекты используют этот словофарш, они меняют порядок слов в предложении. Другой Хаоситект может их понять, если сделает успешный бросок

Интеллекта. Большинство рубак кое-как понимают смысл сказанного, но тем, кто задумается над услышанным, знатоки-Хаоситекты могут показаться довольно эрудированными.

Именующиеся пытаются перемалывать слова, но они обычно не слишком преуспевают: они могут произнести несколько предложений задом наперед или поменять слова местами в короткой фразе. Неудачи не мешают им пробовать снова. И *снова.* Боссы могут перемалывать целые предложения – но не все время. Если бы они всегда говорили словофаршем, именующиеся перестали бы их понимать (но если бы они никогда не использовали эту способность, именующиеся понимали бы все, а также весело не, это). Разумеется, большие боссы перемалывают все, что хотят.

"Вчера я вышла из этой таверны в Улье, жалуясь, что потеряла свое любимое кольцо. А этот Хаоситект на другой стороне улицы заорал мне: "Оно у тебя за ванной!" Когда я вернулась домой, я проверила. Оно и правда было там"

Еще одна необычная черта Хаоситектов: они знают, где лежат вещи. У некоторых людей в квартире беспорядок, но они знают, где что лежит. Хаоситекты, с их внутренним чувством хаоса, знают это в масштабе мультивселенной. Если ты что-нибудь потерял, не самой плохой мыслью будет спросить Хаоситекта, где это.

Разумеется, Хаоты, которые *пытаются* что-нибудь найти, обречены на неудачу. Искать у них получается плохо, зато они знаю, где искать. Вот как следует делать: боец, потерявший что-нибудь, должен спросить у Хаоситекта без всякого вступления: "Где меч, который я потерял на прошлой неделе?" Если он и правда потерян, Хаот может знать, где он. (*Если Мастер сделает успешный бросок Мудрости за Хаоситекта - Редактор*). Разумеется, даже если он и знает, то вовсе не обязан об этом говорить. Вдобавок, от этого навыка нет толку, если кто-нибудь пытается найти предмет, специально куда-нибудь положенный. Дело в том, что он не считается потерянным. Так что если у игрока что-нибудь украли, то Хаоты будут знать, где это, только если вор сам его потеряет.

Те Хаоситекты, у которых этот навык сильнее развит, находятся ближе к достижению единства с силами беспорядка. Мастеру следует при броске применять модификаторы в зависимости от ранга Хаота *(у именующегося может быть отрицательный модификатор -3 к Мудрости, а у большого босса – положительный модификатор +3 - Редактор)* Мастер также может изменять условия проверки в непосредственной зависимости от отыгрыша.

И все же, персонажи, ищущие потерянные вещи, могут получить от Хаосита не совсем тот ответ, на который рассчитывали. Иногда член фракции выдает точное местоположение предмета: "На расстоянии пяти футов прямо перед входом в боковую дверь "Черных Парусов", в Нижнем районе Сигила. В другой раз он может сказать ровно столько, сколько нужно ("Оно у тебя за ванной") или отделаться общей фразой ("Оно рядом с деревом").

Хаоситект может сам решить, насколько точно он будет отвечать, или Мастер может сделать это, основываясь на его ранге.

Слухи

Некоторые бойцы думают и говорят другим, что все Хаоситекты безумны. Видишь ли, большинство олухов не видят разницы между сумасшествием и хаотичностью. Хаотичный боец не видит и не слышит вещей, которых нет – но может неожиданно вспомнить что-нибудь, что произошло час, день или год назад, и прокомментировать это.

У Хаоситекта только одна личность – хоть она и может меняться в зависимости от времени суток. И, действительно, и безумцы, и Хаоситекты говорят в рифму, говорят бессмысленные вещи, или вдруг смеются целый час без перерыва. Настоящий сумасшедший, работающий в таверне, может казаться абсолютно нормальным до определенного момента, а затем вдруг запрыгнуть на стол и завыть. Так же может себя повести и Хаот. Иногда трудно увидеть между ними разницу, а иногда никакой разницы и *нет* – Хаоситект может сойти с ума, как и любой другой, только потребуется больше времени, чтобы это кто-нибудь заметил.

Хаоситекты *знают*, что кажутся другим людям безумными, и пользуются этим. Большинство рыцарей кинжала, если у них будет выбор, скорее попытаются развести могучего воина, чем тощего безумца; поведение воина, по крайней мере, можно предсказать; безумцы и Хаоситекты непредсказуемы. Если патруль Гармониума захочет послушать местные слухи, спросят ли Твердолобые Хаоситекта? Вряд ли, потому что они знают, что толку от этого не будет. От умных Хаоситектов не больше толку, чем это нужно им самим.

Одно из последних безумств фракции – разворачивающаяся художественная кампания. Некоторое время назад, Хаотка решила, что ей хочется порисовать. Ей и правда хотелось. Неделями она потихоньку разрисовывала в Клетке все подряд: стены таверн, деревья, дороги, все остальное. Иногда она рисовала прекрасные картины в духе реализма, а иногда просто разбрызгивала краску. Прошло совсем немного времени, и несколько других членов фракции заразились этим ее увлечением: вскоре она уже командовала целым взводом художников. Их последняя работа – большая фреска на стене Великой Гимназии. Скрытым она, разумеется, понравилась, но другие фракции могут оказаться не столь восприимчивы к искусству Хаоситектов. Идет слух о том, что Художница (Pl/f/тифлинг/B3/Хаоситект/Хаотично-Добрая) и ее бойцы собираются посетить Зал Ораторов и "навести лоск" на статую перед ним.

Истина для Мастера

Группа Хаотов под руководством большого босса по имени Кальвисталк (Pl/m минотавр/F8/Хаоситект/Хаотично-Нейтральный) в последнее время занимаются тем, что сводят с ума встречных, притворяясь, что хотят завербовать их во фракцию. Они предлагают прохожим в здравом уме присоединиться к Хаоситектам, а затем заманивают их в тихие переулки "для обряда инициации". Там они трясут шкатулками на протяжении многих часов, заражая своих жертв хаосом, пока те не сойдут с ума, а потом убегают, смеясь и оставляя за собой только жалкие останки прежде разумного странника. Они не всегда представляются Хаоситектами; на самом деле, они даже больше любят обставлять дела так, как будто они собираются принять несчастного в ряды Чувствующих или Гармониума. Разумеется, если спросить об этом членов фракции, то одни признаются в содеянном, а другие будут все отрицать. Большинство меняет свои показания с каждым новым вопросом.

Еще один феномен, достоверно установленный и касающийся Хаоситектов: чем больше их соберется в одном месте, тем более вероятно наступление какого-нибудь непредвиденного события. В качестве "правила правой руки" можно принять следующее: каждый присутствующий Хаоситект добавляет 5% к вероятности наступления события – обычно связанного с насилием. Хаоситекты могут начать драку между собой или напасть на отряд Твердолобых. А возможно попытаются разобрать стены помещения, в котором им случится находиться.

Или решать порисовать на них пальцами. Кто знает?